www.agames.com.br
ação
games
Edição nº 160
Fevereiro de 2001 R$ 4,90
3451/1
ISSN 0104-1630
9 770104 163000 00160
Abril

PEGUE SEU GAME BOY, CAPRICHE NO SAQUE E DETONE OS SEUS ADVERSÁRIOS!

MARIO TENNIS
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R$ 33,00

- Chegue ao topo do ranking jogando sozinho ou em duplas com um parceiro.
- Treine e teste suas jogadas com 'O Paredão'.
- Mário, Luigi, DK e mais 10 personagens levam seus talentos para as quadras do seu Game Boy Color!
- Crie seu próprio campeão. Com treinos, desafios e partidas, você acumula pontos para aumentar a velocidade, força agilidade e controle.
- Mini-games ajudam a aprimorar suas técnicas

POKÉMON SILVER – 3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD – 3x R$ 33,00

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR – 3x R$ 66,33 ou em 10x R$ 23,21
PURPLE · TRANSPARENTE · AMARELO · TEAL · KIWI

CABO GAME LINK – 3x R$ 16,33

THE JUNGLE BOOK – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

F1 2000 – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO – 3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO – 3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD – 3x R$ 33,00

SPIDER-MAN – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

TOMB RAIDER – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

ALADDIN – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

X-MEN MUTANT ACADEMY – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

PERFECT DARK – SÓ PARA GAME BOY COLOR – 3x R$ 33,00

BANJO-TOOIE – 3x R$ 56,33

F1 RACING – 3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

DONALD DUCK – 3x R$ 56,33

SPIDER-MAN – 3x R$ 56,33

NINTENDO 64 – 3x R$ 163,00 ou em 10x R$ 57,03

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 – 3x R$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH – 3x R$ 56,33

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK – INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO – 3x R$ 66,33

MICKEY'S SPEEDWAY USA – 3x R$ 66,33

BATMAN BEYOND – 3x R$ 56,33

SCOOBY-DOO – 3x R$ 56,33

MEGAMAN 64 – 3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM – INCLUI TRANSFER PAK N64! – 3x R$ 66,33

ISS 2000 – 3x R$ 56,33

MARIO TENNIS – 3x R$ 56,33

PERFECT DARK – 3x R$ 56,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 28/01/2001 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NS2AA

DICAS

DESTAQUES

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor: Darius Roos
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Renato Costa (diagramação); Eduardo Azevedo (edição); Fabio Michelin, Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Carol do Valle (foto); Alexandre Jubran (ilustração); Ana Paula Munhoz Figueiredo (revisão) Gláuber Soares, Luciana Gomes, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (texto); Leandro Luigi del Manto e Mario L. C. Barroso (tradução).

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Executivos de Contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone
São Paulo: (0xx11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 11h às 12h e das 15h às 17h.

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3361-5600.
Site: wwww.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Telefone:
Grande São Paulo:(0xx11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3361-5600.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail:
E-mail: abril.ea@abril.com.br.
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando o envio for feito pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque).

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
Telefones
São Paulo: (0xx11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

PlayStation
Super Nintendo
PlayStation 2
Mega Drive
Dreamcast
Macintosh
Nintendo 64
PC
GameCube
Xbox
Game Boy

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 160. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0xx11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-701-2828

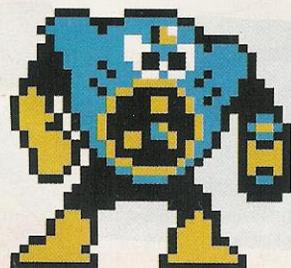
ANER

Edson Man
MegaBoys, acabo de voltar do nosso site (www.agames.com.br). Está tudo diferente e cheio de novidades. Gatas, esportes, música, cinema e games, caras, muitos games — incluindo uns vídeos campeões. E na revista, dezenas de jogos (137), muitas dicas (1.294, um recorde) e mais promoção (desta vez, daremos um Dreamcast para o leitor mais criativo. Vá à página 80). Não deixem também de conferir as notícias preparadas pela redação, as notícias que nosso colaborador-san Shinichiro Nakaba mandou de Tóquio, as dicas quentes de sites de corrida e de tudo o que envolve velocidade no Mr.Web e, principalmente, o infernal Game da Gata, só para instigar sua imaginação neste carnaval. Vejo vocês na 66!

Darius Man
Tapados! Esta breve palavra define como os adversários se sentiram ao enfrentar um leitor da *Ação Games*. Afinal nós quebramos mais um recorde e estamos publicando 1.294 dicas (testadas de verdade, só aqui!). E para detonar os dedos nesse fim de férias, duas estratégias nervosas: *Evil Dead Hail to the King* e *Mega Man X5*. Já para quem prefere borrar as calças, um Prela Especial com o esperado *Alone in the Dark*, numa versão que é puro pesadelo. Agora, falando sério, nós sabemos que nem todos foram bons meninos no ano passado e, por isso mesmo, resolvemos castigá-lo com a fervorosa Flávia Barroso — uma gata que vai arranhar seus pensamentos.

Érica Woman
Queridos leitores, já estamos em fevereiro (dá para acreditar que o ano está voando?) e neste mês de folia temos, além do carnaval, a volta às aulas. Para comemorar seu retorno ao colégio (você gosta, não é?), fizemos uma edição fervendo de novidades. Pois é, pessoal, a moleza terminou, mas, mesmo com o fim das férias, vamos sacudir seu esqueleto e nos encher de ânimo para enfrentar todas as barreiras que nos esperam pelo resto do ano. Beijinhos!

Humberto Man
Yes! Finalmente fugi da amaldiçoada ala dos colaboradores e agora faço parte da diretoria — ou seja, menos grana e mais trabalho. Neste mês arrebentamos os inimigos e segredos em *Mega Man X5*. Já para os que pretendem sentir fortes emoções, o negócio é conferir as revelações de *Alone in the Dark: The New Nightmare* — um horripilante jogo que emplacará em 2001. Também não deixe de ver 1.294 dicas quentíssimas, 32 pré-lançamentos insanos e Flávia Barroso (no Game da Gata), uma diabinha para lá de quente.

Ailton Man
Camaradas, a galera da Redação caprichou bastante nos pré-lançamentos — nós ficamos várias madrugadas correndo atrás dos novos jogos para rechear sua cabeça com novidades. Também tem os detonados do tenebroso *Evil Dead Hail to the King* e o cibernético *Mega Man X5*. E para finalizar com nosso papo, nada menos que o Prela Especial do clássico *Alone in the Dark*, numa versão que promete arrepiar. Desejo a todos um ótimo carnaval e um grande abraço. Fui!

Fábio Man
É o seguinte: poderia dizer, mas não vou! Sabe o que é? Você vai perceber! Se ainda não notou, leia a revista até o fim. Tem muita coisa legal de que eu não me lembro agora, mas sei que fizemos essas coisas (as legais) aos montes nesta edição — só para vocês. E não pára por aí... tem muito mais! Bom, já falei tudo o que tinha a dizer! Vire a página...

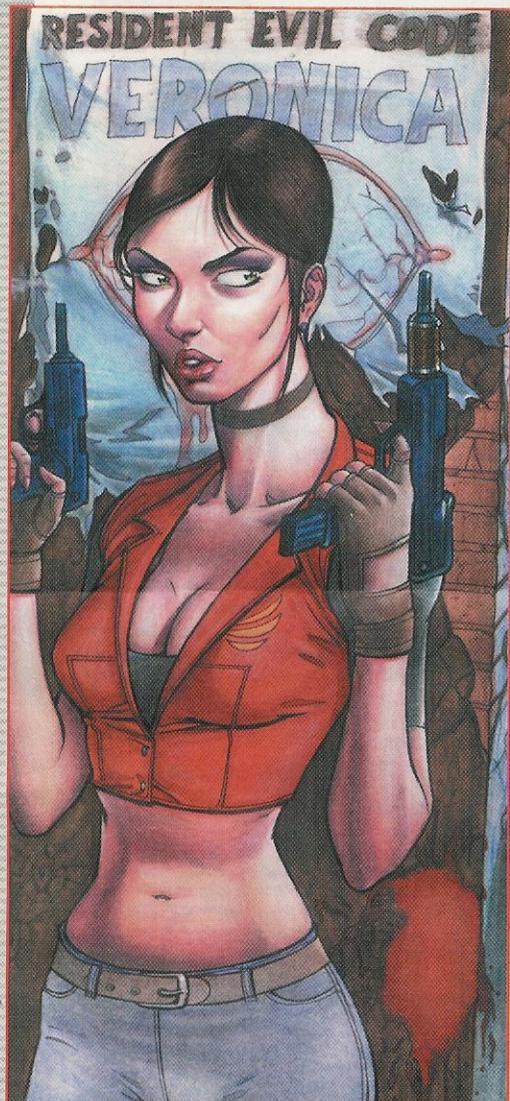
Colaboradores Men
Ei, Frango, por que o senhor... ou melhor, Vossa Excelência, não nos deixa ir para casa durante o carnav... Pof! Tung! Glosh! Tá bom, mestre Frango, nós faremos tudo o que Vossa Nobre Majestade quiser.

Frango

O que fazer?

Recebi a camiseta da *Ação Games*, achei que nem iria receber... Tenho uma dúvidas sobre o jogo *The Legend of Zelda Link's Awakening DX*: quando pego aquele bicho que parece uma corrente, ele fica me seguindo e eu não sei mais o que fazer.

Wastgnez Wanderley, Pedra (PE)

Cara, você ganha camiseta e ainda acha que tem direito a fazer perguntas? Esqueça, não daremos resposta alguma. Próximo!

José Carlos Soares de Oliveira, de Itaíba (PE) deixou a gata de *RE* bem protegida

Pegajosa

Adoro ler suas respostas esculachando esses leitores. Te amo, te amo, te amo, te amo, te amo...

Grosmenta, via e-mail

Você é grudenta e pegajosa. Acho que seu micro tem diabetes. E larga do meu pé que sou um Frango comprometido. Próximo!

Esse cara fala...

Bléém, bléém, bléém! Certa vez fiz a mim mesmo a seguinte pergunta: por que gosto tanto de games? Fora do mundo literário, onde eu poderia, num simples gesto, me transformar num mago medieval e duelar com demônios de inimagináveis formas? (Seis páginas de críticas depois...) A estréia do Frango na edição 154 foi horrível. Com todo aquele mau-humor, nem consegue fazer piadas inteligentes. (Mais quatro páginas de críticas...) PS: meu bléém, bléém! nada tem a ver com o emulador do Dreamcast.

Luis Gustavo Servi, Uberaba (MG)

Gugu, esse papo de virar mago medieval e duelar com demônios é frescura das brabas. E da próxima vez escreva menos para não ocupar tanto o nosso tempo. Próximo!

Ameaça

E aí, Frango cabeça-de-vento. Acho a revista nota 10 em algumas partes – que não vou citar. Na edição 158, que detonado (*Zelda*) **porcaria. Sou bruxo e, se vocês não tratarem melhor os leitores, vou transformar essa ave linguaruda em lagartixa.**

Uilian Barbosa dos Santos, Rolim de Moura (RO)

O dia em que eu virar lagartixa você vira mosca. Entendeu? Próximo!

Chronicles

Galera, na edição de dezembro vocês trouxeram a Lara de biquíni, mas nada de falar de *TR Chronicles*. Zerei o jogo antes de vocês, Frango de m...

Rafael Figueiredo Arnoni de Araújo, Ribeirão Pires (SP)

É que enquanto você zerava *Chronicles* eu zerava a Lara de biquíni... Melhor eu ou melhor você? Próximo!

Autógrafos

Se puderem, mandem um autógrafo de vocês para mim.

Anderson Dutra de Oliveira, Campo Mourão (PR)

Não pudemos. Próximo!

Game do Gato

Vocês destruíram a edição de novembro com aquele Game do Gato. Não façam essa ca... novamente.

Pedro Albino Bernardes Neto, Goiatuba (GO)

É que estávamos num dilema: ou publicávamos o Game do Gato ou a sua foto. Decidimos pelos gêmeos do *O+*. Erramos? Próximo!

Meu nome é Edilmar (vocês já devem saber) e estou escrevendo para dar uma bronca: quem teve a idéia de colocar aquele Game do Gato em novembro? Só pode ter sido algum Pikachu.

Edilmar Batista de Castro, Luziânia (GO)

Nilton Oliveira de Souza, de Natal (RN), mandou três desenhos. Selecionamos este

Não foi nenhum Pikachu, pois o Ronny já deixou a revista. Próximo!

Olá, amigos. Esse Ronaldo que trabalha aí é muito exigente, afinal a nota mais alta dele foi um 7. E, por favor, nunca mais venham com aquela coisa de Game do Gato.

Arthur Massao Felipe de Toledo, São José dos Campos (SP)

A nota mais alta é 7 porque nossas pesquisas indicam que poucos sabem somar acima de 8. Próximo!

Achei nota 10 a reportagem sobre o clipe *Californication* e também os três detonados da edição 157. Só não gostei daqueles caras do *O+*. Ah, e o Game da Gata estava caprichado. Esse Frango é mesmo malandro.

Jonathan Adam dos Santos, Rio Claro (SP)

Malandro!? Eu sou um gênio, malandro é meu primo Garnizé. Próximo!

Ameaça

Frango, estou de saco cheio de suas respostas. Se for homem, publique este e-mail.

Alexandre, Campo Grande (MS), via e-mail

Publiquei seu e-mail. E aí? Próximo!

Um homem e quatro recados

É a primeira vez que escrevo e quero dizer que a revista está o máximo, que o Frango é um babaca, que deviam abaixar o preço da revista e publicar meu desenho.

Leonardo Vasconcelos Eggers, João Pessoa (PB)

a) A revista está o máximo e melhorando sempre; b) o Frango não é um babaca; c) não vamos abaixar o preço (notícia boa: também não estamos pensando em aumentá-lo); d) não vamos publicar o seu desenho. Próximo!

Ridículo

Olá, Frango. Te odeio! Você é um porre, não respeita os leitores, e se publicar este e-mail fazendo gracinhas comigo, juro que dou uma volta na avenida Paulista peladão.

Rodrigo, via e-mail

Você promete sair peladão porque sabe que ninguém vai notar nada, mesmo. Próximo!

Quarta carta

Galera, é a quarta vez que escrevo para vocês e nada. Tratem de publicar minha carta... Ouvi dizer que a Sony já trabalha no PlayStation 3, que será lançado em 2005. É verdade? Ouvi falar também que o *Crash Bandicoot* vai dar as caras na Nintendo. É verdade?

Cachoeira do Sul (RS) Fernando Mazuim,

Sobre o *Crash*, pode rolar. Sobre o PS3, é verdade. Mas o que você vai fazer com essa informação? Vai esperar até 2005 para curtir seu videogame?

Detonados de m...

A revista está legal, mas os detonados estão horríveis, muito resumidos e com poucas fotos. Frango, você é um babaca, sua mãe é uma galinha e seu pai não tem nada de galo.

Badóia da Silva, via e-mail

Có, Badóia, có. Próximo!

Zelda

Não deixo de comprar uma edição, mas não é disso que quero falar. Vocês detonaram *Zelda*, mas não explicaram detalhadamente as coisas.

Rafael Gaspar Cruz, via e-mail

É que a gente quis testar a capacidade de dedução de nossos leitores queridos. Tudo explicadinho para quê? Próximo!

As Panteras

Viva o Frango, olê, olê, olá! Vocês sabem se vai sair algum game de *As Panteras*?

Cauê, Praia Grande (SP) via e-mail

Não sei, não, lari-lari-lará. Próximo!

Lara

A edição 158 estava demais por causa da Lara. Ela é linda e eu quero vê-la nua na próxima edição.

José Antônio Silva Júnior, Curitiba (PR)

Nem pensar! Meu pôster com ela nua não vai sair do quartinho de jogos. Próximo!

Bondade

Não estou gostando do jeito que vocês respondem as cartas. Vocês são muito bonzinhos... E por que não mandam mais pôsteres com atrizes no papel de heroínas dos games?

Dhallys Mota Nunes, Goianésia (GO)

Porque a gente resolve ficar mau e não atender mais leitor algum. Próximo!

Fagner S. Fernandes, de Muritiba (BA), caprichou na sensualidade e acertou

No Bico do Frango

Até agora muito pouco. O PlayStation 2 começa a ter games à altura somente um ano depois de seu lançamento. Ainda assim, a capacidade total dos 128 bits não foi explorada. O Cube e o Xbox prometem sair com games que justifiquem a fama dos consoles, mas é provável que também no caso deles as coisas ainda demorem para virar realidade. Ou seja, a galera que curte games tem de inundar as softhouses e as grandes fabricantes com e-mails e cartas cobrando jogos de primeira para consoles tão avançados.

"Sim, eu tenho um rabo estranho. E daí?"

Luciana Gomes

Final Fantasy

Tenho algumas dúvidas em *Final Fantasy 8*: existem as GFs de Chocobo e seu card? Se existem, onde posso encontrá-las? Posso pegar as cards Alexander fora da base espacial e do Angelo sem que jogue com o amigo da Rinoa e sem ser dentro do trem?

Nathan Leandro O. Ferreira, Rio de Janeiro (RJ)

Nathan, a GF do Chocobo é meio complicado de ser encontrado, bem como o card dele. Os dois exigem muita paciência. Primeiramente, para conseguir a GF, você deverá encontrar todos os chocobos em todas as seis florestas de chocobos. Use o item Gysahl Greens na batalha para chamá-lo. Para adquirir a card, você deverá encontrar em todas as seis florestas as mães dos chocobos (como em cada floresta existe um esquema diferente para conseguir chamá-las, fica aqui a sugestão de você falar com o Chocoboy. Ele cobra, mas dá dicas valiosas). Depois de encontrar todas as mães, você vai até o Templo dos Chocobos. A Alexander card só poderá ser adquirida na base espacial, jogando com o médico Piet. Para ter Angelo card, jogue com Watts dentro do trem, durante o seqüestro do vagão do presidente.

GameShark

Em consideração a um número muito grande de cartas pedindo ajuda, resolvemos fazer um guia de instruções:

1 - O que é um GameShark?
GameShark é um aparelho que serve para colocar códigos especiais no jogo, códigos que você só acionará por meio desse amiguinho. Como ele é? O GameShark até o modelo 3.1 (para PSX) era encaixado atrás do aparelho. Os novos modelos de PSX não possuem mais essa entrada, por isso os GameShark foram modificados, passando a trazer um CD e um acessório igual ao memory card, servindo também para o PSO, só que preto e com o desenho do tubarão. Para o Saturno ele é como uma fita. No N64 o GameShark é como uma fita adaptadora, possuindo entrada para ser encaixado no aparelho e entrada para encaixar a fita do jogo. No GB (o GameShark serve para GB e GBC) ele é parecido com uma fita. No DC ele vem em CD e em um aparelho igual ao VMU.

GameShark de DC

2 - Como utilizo o GameShark?
No PSX, se o modelo for antigo, ele é encaixado atrás do aparelho, perto do fio que vai para a tomada. Com a nova geração de PSX, e para PSO, você coloca o CD no PSX e o memory shark na entrada do memory card. No N64 você encaixa primeiro o GameShark no lugar da fita e depois encaixa a fita no GameShark. Para o Saturno, você encaixa o GameShark atrás da tampa do CD, onde há uma entrada para fita. No GB ou GBC você encaixa o acessório no lugar da fita. Para DC, coloque o CD e o parente próximo do VMU.

GameShark de GBC

3 - Ele estraga os aparelhos?
De forma alguma. O GameShark é um acessório para o videogame, portanto não o danifica em nenhum aspecto.

4 - Como coloco os códigos?
É preciso ligar o aparelho já com o acessório. Vai aparecer a tela do GameShark, nela você vai selecionar select cheat code, depois selecione new code e então nomeie o jogo que será inserido. Agora vá digitando e acionando os códigos na tela do menu principal, e comece o jogo escolhendo a opção start game with Code. Os comandos do GameShark, você encontra em sua *Ação Games* (nesta edição, na página 79).

5 - O que é o código-mestre?
Códigos de jogos que são passados com código-mestre só funcionarão se ele for ativado. Sempre que tiver um código-mestre, ative-o primeiro e depois os demais códigos, caso contrário eles não funcionarão. Nunca esqueça de iniciar o jogo em start game with code.

6 - Os códigos sempre vão funcionar?
Os códigos dados pela revista *Ação Games* são testados pelos pilotos da produtora do GameShark, por isso são 100% confiáveis em jogos originais.

7 - E se ele não funcionar é porque eu fiz algo errado?
Não, não se culpe, por diversos motivos os códigos apresentados podem não funcionar. Por exemplo, se o CD for versão Beta (incompleta), alguns códigos podem não funcionar; se o código for para jogo japonês, e o CD, americano ou vice-versa, também não; também não rola nada quando o jogo pede versões de GameShark mais atuais...

8 - Onde posso adquirir um?
Você encontra GameShark por meio de distribuidoras ou até mesmo nas locadoras de sua cidade.

GameShark de PST e PSOne

Dino Crisis

Oi, meu nome é Tiago. Gostaria de parabenizar a revista e tirar algumas dúvidas: em *Dino Crisis*, segui o Rick na penúltima escolha, ganhei o CD de programação e o utilizei para pegar dois itens, depois, na porta em que uso o CD, ganhei outro item. Onde devo usá-los? Outra coisa: quais são os códigos para pegar o stabilizer ou initializer? Já fechei o jogo fazendo todos os finais, mas nunca tinha seguido o Rick na penúltima escolha, por isso gostaria de perguntar onde coloco aquela espécie de bomba. Finalmente, em *Dino Crisis 2*, como faço para fazer o final com Regina?

Tiago Rodrigo de Freitas, Curitiba (PR)

Oi, Tiago, vou fazer um minirroteiro das suas dúvidas para ficar mais fácil, tudo bem? Depois de usar a senha 0367 e pegar um item, use o CD na máquina no canto da sala e insira a senha 0204 para conseguir mais duas peças. Na sala em que você pegou o último DDK, entre no compartimento lateral e use o CD para conseguir a última peça. Agora, use todas as peças no computador principal e alinhe-as para que se encaixem, formando os componentes initializer e stabilizer. Na sala em que você acionou o computador em frente à porta, examine o computador para preparar o sistema e receber as duas peças initializer e stabilizer (é necessário ter atualizado o seu ID Card).

Chore de inveja, Pikachu!
Um guia completo, com 32 páginas, de Digimom World 2, mais a tabela com todos os monstros até a segunda temporada do seriado da TV
ação games
www.ag
DIGIMON WORLD 2
Nas bancas
Abril

Pódio

Os jogos mais alugados em dezembro

DREAMCAST (DC)

1) Tony Hawk's Pro Skater 2
2) Ultimate Fighting Championship
3) Virtua Tennis
4) Shenmue: Chapter 1 – Yokozuka
5) Capcom vs. SNK
6) Virtua Striker 2 Version 2000.1
7) Resident Evil Code: Veronica
8) Marvel vs. Capcom 2
9) Test Drive Le Mans 24 Hours
10) Crazy Taxi

NINTENDO 64 (N64)

1) The Legend of Zelda: Majora's Mask
2) The World Is Not Enough 007
3) International S. Soccer 2000
4) Pokémon Stadium
5) Tony Hawk's Pro Skater
6) Mario Tennis 64
7) Perfect Dark
8) Spider-Man
9) Hey You, Pikachu!
10) Mario Party 2

PLAYSTATION (PSX)

1) Final Fantasy 9
2) Driver 2: Back on the Streets
3) Tony Hawk's Pro Skater 2
4) Gran Turismo 2
5) Medal of Honor Underground
6) International S. Soccer 2000
7) Spider-Man
8) Dino Crisis 2
9) The World Is Not Enough 007
10) Digimon World

LOCADORAS CONSULTADAS
Belo Horizonte (MG): Mega Game, Tel.: (031) 296-7184; Curitiba (PR): Vídeoteka, Tel.: (041) 262-7581; Porto Alegre (RS): Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 bits); Rio de Janeiro (RJ): Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; Salvador (BA): Street Games, Tel.: (071) 314-2535; São José dos Campos (SP) ProGames, Tel.: (012) 341-7250; São Paulo (SP): Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.: (011) 591-0039, Only Games, Tel.: (011) 3862-1125.

Ranking gringo

1) Madden NFL 2001 (PSX)
2) NFL 2K1 (DC)
3) Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX)
4) Tony Hawk's Pro Skater (PSX)
5) Gran Turismo 2: The Real Driving Simulator (PSX)

Ranking japa

1) Moto GP (PS2)
2) Dragon Quest 7 (PSX)
3) Fushigi na Dungeon: Furai no Shiren 2 (N64)
4) Pop'n Music 4 Append (PSX)
5) Pachinko Paradise 4 (PSX)

Fonte: revista *Electronic Gaming Monthly* (janeiro/2001)

Ranking Ação Games

Jogo / Crítico	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Média
Arabian Nights: Prince of Persia (DC)	"A versão original era melhor" ★★★☆☆	"Lara Croft versão masculina" ★★★☆☆	"Cópia barata de *Tomb Raider*" ★★☆☆☆	"Em 3D não fica tão legal" ★★★☆☆	★★½☆☆
Evil Dead: Hail to the King (PSX)	"Para jogar numa noite alucinante" ★★★☆☆	"Game tipo B" ★★★☆☆	"Sangrento e meia-boca, como o filme" ★★★☆☆	"Totalmente macabro" ★★★★★	★★★½☆
Mega Man X5 (PSX)	"O velho estilo de jogo continua ótimo" ★★★★☆	"Mais um clássico" ★★★★☆	"Pelo amor de Deus. Chega!" ★★☆☆☆	"O azulado está de volta. Legal" ★★★★☆	★★★½☆
Scooby-Doo! Classic Creep Capers (N64)	"Quaquaquá! Engraçado" ★★★☆☆	"Suspense hilariante" ★★★★☆	"Engraçado e desafiante" ★★★☆☆	"Mata as saudades do desenho" ★★★★★	★★★½☆
Skies of Arcadia (DC)	"Putz! Um bruta RPG para 128 bits" ★★★★☆	"RPG básico" ★★★★☆	"Bom enredo e lutas emocionantes" ★★★★☆	"O melhor RPG para Dreamcast" ★★★★★	★★★★☆

Desafio do mês (edição 160)
Qual o primeiro jogo em que apareceu Rush, o cachorro do Mega Man?

Vencedores (edição 158)
Quais são todas as versões de Zelda e em que ano elas foram lançadas?

O único fera que acertou foi Daniel Marinho Guedes, Salvador (BA)
The Legend of Zelda (1986/87) Nintendo
Zelda 2: The Adventure of Link (1987) Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991/92) Super Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993) Game Boy
The Legend of Zelda DX: Link's Awakening (1993) Game Boy Color
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) Nintendo 64
The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000) Nintendo 64

(Não consideramos os três jogos lançados para CDi-Philips)

Pergunta do Mês (160)
Se você puder escolher entre um Dreamcast, um GameCube, um PlayStation 2 e um Xbox qual você escolheria e por quê?

Pergunta do Mês (158)
O que você faria para a Lara Croft tirar o biquíni para você neste verão? Ou para o Squall te chamar para uma voltinha no jet ski dele?

"Elogiaria muito o jet ski do Squall até ele me convidar"
Anne Nayahra de A. Souza, Maragogipe (BA)

"Eu prometeria passar nela um óleo bronzeador das Organizações Tabajara"
Sandro da Silva Ferrucy, Paranaguá (PR)

"Olá, Squall, sou campeã brasileira de jet ski. Aceita um desafio?"
Eveline Jorge Fernandes, Guanambi (BA)

"Chamaria a Lara para uma volta de avião e depois daria a ela uma *Ação Games*"
Leandro Zanon, São Bernardo do Campo (SP)

"Diria que ela é a gata dos meus sonhos e imploraria de joelhos"
Eliezer de Souza, Piracicaba (SP)

"Daria um porre de cinco garrafas de vinho nela e a ajudaria a tirar o biquíni. Ou então mostraria meu lindo físico de 1,54m e 87kg, polaco e vesgo. Se ela não tirasse por amor, tiraria por dó"
Juliano J.G. de Mello, Lebon Régis (SC)

Ganhadores das nossas promoções maravilhosas e inesquecíveis

(Edição 157)
Promoção Roupa de Moral
Antonio Sobreira Aragão Neto, Recife (PE)

Promoção Dreamcast
Fabrício Pereira Cruz, Brasília (DF)
Ronaldo Sérgio Mandú, Barroso (MG)

Promoção Biquíni Yara Soares
Jairo Costa da Silva, Rio de Janeiro (RJ)

Foto: Carol Do Valle; Produção de moda: Daniele Ferraz; Cabelo e maquiagem; Ney Garcia/CKamura; Fantasia: Festas e Fantasias; Biquíni: Mar Rio; Sandálias: Franziska Hübener

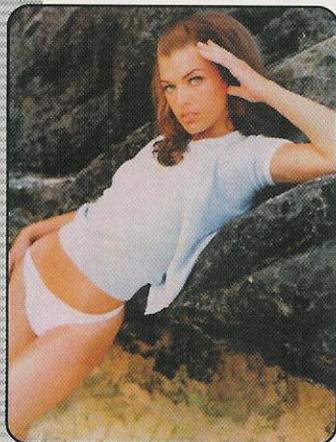
A prima da Feiticeira

Flávia Barroso, 18 anos

Neste mês recebemos uma visita das profundezas. É a bela diabinha Flávia Barroso, que é modelo e também prima da Feiticeira (Joana Prado), provando que a beleza corre no sangue da família. Mas não é no inferno que essa gata perneia, pois é comum encontrá-la em salas de bate-papo na internet, conversando sobre musculação e rock com a rapaziada. Videogame? Tem um Mega Drive empoeirado com um cartucho de *Street Fighter*, mas quem liga para isso quando tem uma mulher quente (e com 1,70m) ao lado? (DR)

BEIJOCAS
FLÁVIA BARROSO

Resident na telona

Resident Evil, uma das maiores séries de ação da atualidade, aterrorizará nos cinemas – e desta vez não é boato. Sob a direção de Paul Anderson (*Mortal Kombat*), também responsável pelo roteiro, a versão cinematográfica do horror chegará sob o título *Resident Evil Ground Zero*. As gravações começam em fevereiro e, com um orçamento de 40 milhões de dólares, incluirão a bela atriz Milla Jovovich (*Joana D'Arc e O Quinto Elemento*) num dos papeis... com certeza não é interpretar uma zumbi qualquer. (RT)

A gata Milla Jovovich com certeza não ganhará um papel como zumbi

Vendendo kits do GameCube

A Nintendo vendeu mais de 500 kits de desenvolvimento para fabricantes interessados em criar jogos para o console GameCube. Esses kits foram vendidos para produtoras de todo o mundo, sendo que 150 deles foram adquiridos diretamente da matriz do Japão. Uma das explicações para o sucesso do kit do videogame de 128 bits é que hardware distribuído já alcança 100% da capacidade total do aparelho da Nintendo (enquanto os primeiros kits do PS2 rodavam cerca de apenas 40% da potência do console). A primeira remessa do kit foi distribuída a grandes softhouses (incluindo a gigante gringa Electronic Arts), mas a Nintendo garante que a partir de janeiro as produtoras menores terão acesso ao produto. (DR)

Os kits de desenvolvimento do NGC estão espalhando-se pelo mundo

• Namco e Sega estão reatando seus laços para produção de jogos para Dreamcast. Segundo a fabricante do DC, a softhouse Namco estará distribuindo novos títulos para o 128 bits da Sega a partir do segundo bimestre de 2001. Entre os títulos cogitam-se novas versões de Ridge Racer e Soul Calibur. (RT)

• Em dezembro o estado de Illinois (EUA) lançou a campanha Toy for Violent Games (brinquedos por games violentos), que pretendia mobilizar a sociedade para que as pessoas trocassem seus jogos violentos por outros brinquedos. Acontece que a fanfarra furou porque quase ninguém participou da obra. (HM)

• Pela bagatela de 100 milhões de dólares a Infogrames adquiriu da Hasbro Interactive os direitos de todos os jogos que venham a ser produzidos nos próximos 20 anos. A Hasbro tem títulos famosos como *Breakout*, *Centipede*, *Civilization*, *Falcon*, *Missile Command*, *Pong*, *Railroad* e *Rollercoaster Tycoon*. (RT)

Confirmando os carangos de GT3

A produtora Polyphony Digital divulgou a lista oficial com os 130 primeiros veículos (dos 150 prometidos) que devem chegar acelerando forte no simulador *Gran Turismo 3*. A relação inclui desde o simpático Beetle até o possante Diablo e traz modelos bajulados de fabricantes como Acura (4), Alfa Romeo (2), Aston Martin (2), Audi (2), BMW (1), Chevrolet (5), Chrysler (1), Citroen (1), Daihatsu (2), Dodge (2), Fiat (2), Ford (5), Gillet (1), Honda (12), Jaguar (2), Lister (1), Lotus (3), Mazda (8), Mercedes-Benz (3), Mitsubishi (7), Nissan (17), Opel (1), Pagani (2), Peugeot (1), Renault (2), RUF (3), Shelby (1), Subaru (10), Suzuki (3), Toyota (18), TVR (3), Volkswagen (4), Lamborghini (1). (DR)

Escolher entre as dezenas de carangos de *GT3* será uma árdua tarefa

• O inteligente Seaman ganhará uma versão para os PCs. O peixe será distribuído pela IBM que pretende deixar Seaman nadando pela tela enquanto o usuário mexe noutros programas no computador – como se fosse um bicho de estimação virtual. O game também trará um software de reconhecimento de voz. (DR)

Ação Games Express

• A Capcom fechou acordo para que a Manga Entertainment produza um novo seriado de desenho animado com os street fighters. O protagonista do anime será Ryu, que parte numa incansável busca por Shun, um garoto que acredita ser irmão do herói e foi seqüestrado pela organização criminosa Shadowlaw. (HM)

• A distribuidora Electronic Arts mostrou interesse em produzir uma versão da série *Medal of Honor* para a plataforma Xbox. A softhouse Dreamworks está desenvolvendo uma versão para 128 bits que deverá recriar a invasão de Omaha Beach – já conhecida por alguns pelo filme *O resgate do Soldado Ryan*. (FA)

• A empresa norte-americana National Instruments foi escolhida para fazer os testes do controle do 128 bits da Microsoft. O sistema que colocará o joystick do Xbox à prova é o NI PXI que, entre suas funções, classifica com precisão desde os botões analógicos até as conexões à cabo do acessório. (DR)

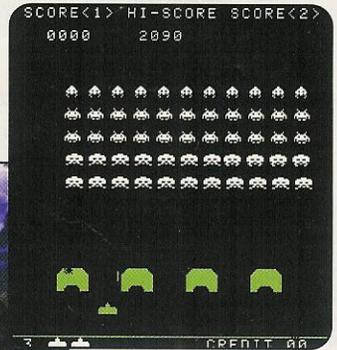
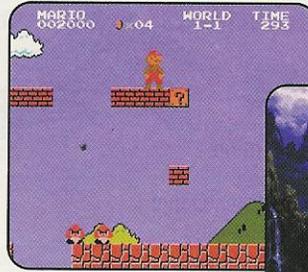
• A fabricante Sony Computer anunciou que estará disponibilizando ainda no 1º bimestre de 2001 a tela de cristal líquido e também um joystick com encaixe para bateria – ambos os acessórios para serem usados com o videogame PSOne (que ainda não é considerado portátil), custando 35 dólares cada. (RT)

• As empresas Idea Factory, Konami e T&E estão aceitando devoluções dos jogos *Golf Paradise*, *Sky Surfer* e *Reiselied* que estão travando nos modelos novos de PlayStation 2. Com isso, novamente, a Sony vê a imagem de seu 128 bits abalada – o que pode ocasionar uma diminuição no volume de vendas. (FA)

• As lojas conhecidas por ciber cafés estão em pleno crescimento. E agora chegou a vez da Namco Limited ganhar espaço, abrindo um estabelecimento em Nagoya (Japão) com 27 terminais que, além de dar acesso à internet, permitem realizar partidas on-line. No local também é possível fazer lanches. (RT)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Japão elege os melhores do século 20

Um grupo de produtores de games do Japão realizou um debate em Tóquio para escolher os jogos que marcaram o século 20. O *Super Mario Bros*, de 1985, foi apontado como o melhor de todos os tempos, por ter sido o responsável pela propagação do videogame e pela consolidação da Nintendo no segmento de entretenimento. Em segundo ficou o *Dragon Warrior 3 (Dragon Quest 3)*, que, lançado pela Enix, em 1988, bateu todos os recordes de venda da série e assegurou um batalhão de fervorosos fãs em todo o mundo. O *Space Invaders*, produzido pela Taito, em 1978, e origem do primeiro grande movimento de videogame no Japão, ficou em terceiro na escolha. Foi esse clássico que levou os arcades para dentro dos coffee shops japoneses.

O campeão, *Mario* (esq.); o vice, *Dragon Warrior 3* (abaixo); e o 3º colocado, *Space Invaders* (dir.)

Banda de verdade

Os games com instrumentos musicais ganharam um concorrente de peso em dezembro, com o lançamento de um simulador que traz *Guitar Freaks* e *Drum Mania* num único simulador, em DVD-ROM. O *Guitar Freaks/Drum Mania* permite que duas guitarras sejam acompanhadas por uma bateria, ou seja, você pode montar uma banda de verdade. As músicas do game estão restritas, por enquanto, aos hits dos anos 50 e 60.

Celular, o maior rival dos videogames

Na opinião das produtoras, o maior rival dos games num breve futuro será o telefone celular. O Japão experimenta uma revolução no setor de telefonia, que, além de oferecer games e músicas, transformando o celular numa espécie de walkman, conta com um aparelho com câmera portátil embutida na parte de trás. A foto digital colorida é tirada através de uma pequena lente e enviada pela internet a outro celular.

• No Japão, um cara de 30 anos metido a esperto resolveu piratear consoles PS2. O sujeito chegava a vender produtos para o exterior da sua casa, em Kanagawa, perto de Tóquio, através da internet. O marginal foi preso com 70 mil dólares, faturados com a atividade ilegal.

• O PlayStation 2 deixou de ser o hard mais vendido no mercado japonês, por um breve período, no fim do ano passado. Chegou a ser desbancado pelo Game Boy. O PS2 somente voltou a reagir em dezembro, quando literalmente sumiu das prateleiras. As lojas chegaram a colocar cartazes de desculpas pela falta do produto.

• A Sega está fazendo de tudo para aumentar as suas vendas. Anunciou em dezembro uma associação com a produtora de games Namco para formar a Sega Logistic Service, uma rede de distribuição de games. A Sega oferece demos com apenas 10% do game para o cara testar antes da compra. Quem gostar pode comprar o restante do jogo, depois, pela internet. A Sega já está vendendo mais.

• Cerca de 200 maníacos formaram uma longa fila em uma loja de games no bairro Akihabara, a meca dos produtos eletroeletrônicos em Tóquio, dia 9 de dezembro. O objetivo era assegurar o mais rápido possível o portátil Wonder Swan Color (70 dólares), da Bandai, que acabava de chegar ao mercado.

• Dados da Associação de Produtores de Games do Japão indicavam que o *Dragon Quest 7* (PlayStation) fecharia o ano como o game mais vendido no mercado japonês, com mais de 3 milhões de softwares comercializados. Atrás, com 720 mil unidades vendidas, estava *Dual Monsters 3* (Game Boy), seguido de perto pelo *Mario Tennis 64* (Nintendo).

Orient Express

• Já tem personagem brazuca em game da i-mode, a rede digital para o sistema de telefonia celular no Japão. O game se baseia no K-1, estilo de luta similar ao boxe tailandês, bastante popular no Japão, que rende milhões de dólares para seus principais lutadores. Um dos mais famosos no K-1 é o brasileiro Francisco Filho, campeão mundial de caratê, estilo kyokushin. Ele parece pop star nas ruas do Japão.

• A Namco está pretendendo produzir games para ser rodados em várias plataformas diferentes ao mesmo tempo. É a forma que a empresa está encontrando para enfrentar os altos custos de produção de um jogo. No atual sistema, o investimento em um game somente se torna rentável quando a venda atinge mais de 500 mil unidades. A procura deve aumentar com maior variedade de consoles por jogo.

• Acredite se quiser, a Sony finalmente anunciou a data de lançamento do simulador *Gran Turismo 3*. O tão badalado game para o PS2 chega ao mercado no dia 15 de fevereiro no Japão. A Sony está reagindo após uma saraivada de reclamações por parte dos vendedores, que não tinham bons games para oferecer. A Sony afirma que os games deste ano consolidarão de vez o console.

• A Sharp está entrando aos poucos, de mansinho, no mercado de entretenimento. O novo modelo do computador portátil Zaurus, lançado há um mês, vem com inúmeros games. Além dos jogos, ele tem vídeo, internet e walkman. Só falta ligação telefônica para virar o portátil mais completo do mercado.

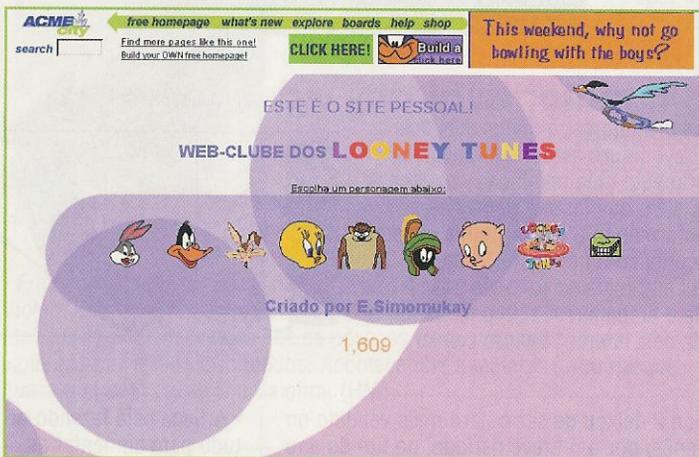
Beep, beep!

Uma seleção de sites em que velocidade máxima é questão obrigatória

Priscila Pastre

"Blrrrrr!"

"Esse bicho assado deve ficar uma delícia"

Vamos logo com isso! Querem dicas de sites que não dormem no ponto? Para se dar bem, é só tomar fôlego e seguir meus 60 centímetros de altura e minha velocidade de Michael Schumacher. O que foi? Tá rindo do meu tamanho, seu mané? Então, venha apostar uma corridinha comigo pra ver quem ri por último nessa história, venha! O que foi agora? Tá com medo do coiote? Bora correr, molecada!

... eu não sou um avestruz!

Dei uma pesquisadela e descobri que não existe sequer um site dedicado somente a mim. Nenhuma informação virtual falando de onde eu vim ou quantos anos eu tenho. Nadinha explicando por que raios todo mundo me confunde com um avestruz. Galera, vamos acabar com isso! Eu sou um cuco. Espantados? Pois saibam que eu sou um *Geococcyx californianius*, uma ave terrestre. O quê? Depois dessa vai começar a me chamar de frango? Ok, melhor mudar de assunto. Corra para **homes.acmecity.com/looneytunes/modulator/407/**. Não é grande coisa, mas foi o único lugar onde me encontrei. Fico lá, dando voltas pela página até ficar tonto! (português)

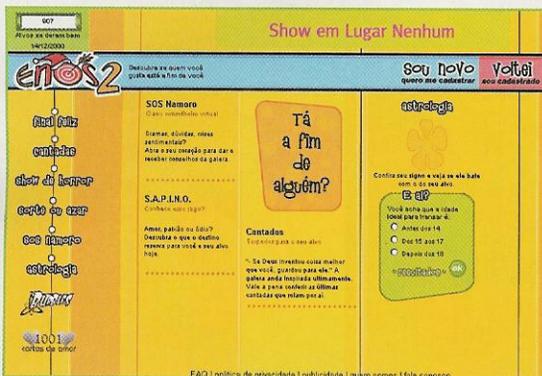
Escolha seus adversários

cf.bol.com.br/ofminer.htm?url=http%3A%2F%2Fwww.uol.com.br%2Fjogos%2Fdownloads%2Farquivo.shl. Caramba! Vai ser comprido assim lá longe. Mas não é só o endereço que parece não acabar mais, não. Nesse site também tem download que não acaba mais. *Racing Australia* é uma das boas pedidas. Mas, aqui, o legal mesmo é que você encontra adversários para jogar on-line os seus games favoritos. Tem um tal de Gaaj que se acha o máximo no *Grand Prix 2*. E aí, Gaaj, topa apostar uma corridinha comigo? Beep, beep! (português)

Acelere na rede

Se seu sonho é ser o The Flash, a dica é **www.flashkit.com/arcade/index.shtml**. Um site em flash (hehehê) que oferece doze opções de games de corrida. Mas tem muito mais. Entre ação, esporte, estratégia e diversos outros, são mais de 500 joguinhos para você se divertir. Beep, beep! (inglês)

Vruuuummmm... Tudo sobre o GP de F1

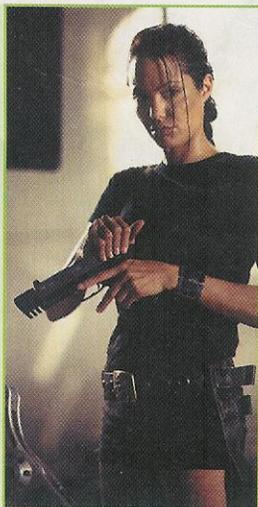
Se você também é apressadinho, já deve estar pensando no GP do Mundial de F1 que vai rolar no começo de abril em Interlagos, São Paulo. Informações sobre a programação e tudo relacionado ao evento você encontra em **www.fia.com** (inglês e francês). Para quem procura notícias quentinhas em português, é só passar em **www.sportsja.com.br/automobilismo/** ou no site da *Ação Games*. Essas dicas foram rápidas mesmo, hein?

Saia correndo da solidão

Às vezes, sinto-me sozinho naqueles montes desérticos. Em troca das dicas do Mr. Web, a galera da *Ação Games* me prometeu um laptop. Com ele, vou conquistar minha papa-léguas. Vou entrar em **www.enos2.com.br** e mandar um mail secreto pra Érica aqui da revista, convidando-a para entrar no site também. Os caras garantem que não revelam quem mandou o convite. Se ela me colocar na Lista de Alvos dela, tô feito! Se não colocar, clico na seção SOS Namoro e conto minha desventura para outros internautas me darem uns conselhos. (português)

Download de tudo quanto é jogo

Quer tudo e mais um pouco? Então, meu filho, nada de pressa desta vez. Em **www.game-revolution.com/content.htm** você vai pirar. Quer fazer download de jogos como *F1 Grand Prix 9* ou *Ford Racing* para PC? Tem no site. Quer *4x4 Evolution* ou *Star Wars: Episode One* para Mac? Tem também. Quer matérias sobre tudo o que tá rolando no mundo dos jogos? Tá em casa! Link pra outros sites de games? Tem que não acaba mais! Vai nessa, que eu não vou, como diz um amigo meu. Corra pra lá, que eu tô caindo fora. Beep, beep! (Inglês)

E no site da *Ação Games*... (www.agames.com.br)

Não deixe de visitar nossa seção de downloads, com trailers de jogos e filmes relacionados a games. Saiba como está a finalização de *Tomb Raider*, com a gata Angelina Jolie no papel de Lara Croft, e cheque as novidades sobre o filme *Final Fantasy*.

Em Notícias, saiba as novidades das produtoras e fabricantes, como os jogos previstos para o PlayStation 2. Entre os destaques, *The Bouncer*, a criação da Squaresoft que pretende mostrar por que o PS2 é um console e tanto.

Vamos invadir a praia da Fórmula 1 e dar todas as notícias sobre o GP Brasil, que rola em abril, no autódromo de Interlagos, em São Paulo. Todos os pilotos, as equipes e as notícias do agitado e colorido mundo da velocidade.

Toneladas de músculos versus quilos de gordura

Trancamos nosso repórter num quartinho com um PlayStation e três campeões brasileiros de luta livre. Adivinhe só no que deu!

Eduardo Azevedo

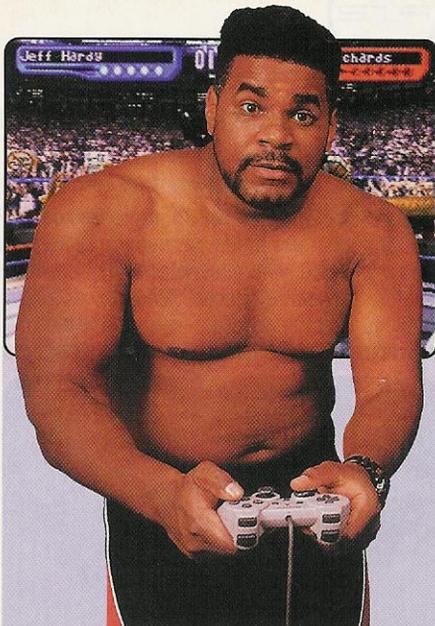
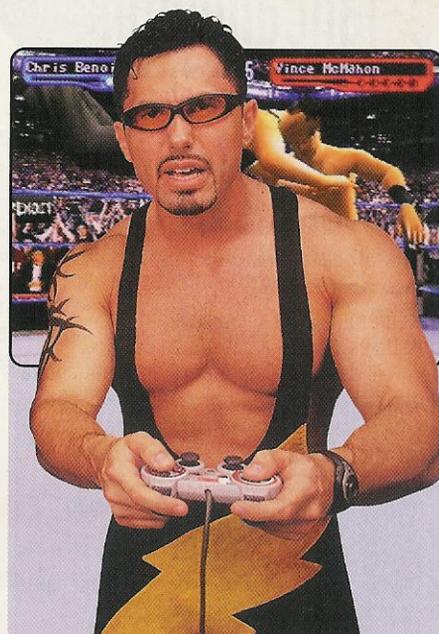
Num dia desses, surgiu uma idéia explosiva na Redação da *Ação Games*: arranjar adversários de peso para o nosso mais que viciado repórter, Felipe Azevedo, mais conhecido como Mega Man.

Folgado como sempre, Felipe deu de ombros para a notícia e apenas perguntou qual seria o campo de batalha. "*WWF Smackdown! 2 Know your Role*" foi a resposta, o novo game de luta livre para PlayStation. Não foi preciso esperar muito e logo alguém anunciava a chegada dos convidados. Com o típico sorriso besta na cara, nosso representante virou-se devagar e mal pôde acreditar no que via: um gigantesco ombro suado vindo em sua direção. Isso mesmo. O sujeito era tão grande que teve de ficar de lado para passar na porta.

Rico, Bad Boy e Falcão sentaram-se no sofá. Acostumados aos oponentes sarados que aparecem no *Gigantes do Ringue* – programa de luta livre do qual são astros –, eles ficaram sem jeito diante do ser raquítico que lhes olhava. Inferiorizado, mas ainda vivo, Mega Man ligou o videogame e mostrou a eles por que seus dedos são amarelos, e sua vista, cansada.

Era soco, chave de braço, bate-estaca... enfim, um massacre. Nosso repórter vibrava e os brutamontes ainda estavam naquela de tentar descobrir qual botão mexe para a frente. Mas a alegria durou pouco. Cheios daquilo tudo, ele provaram que, na sua profissão, paciência e compaixão não são qualidades necessárias.

Resultado: pode ser que o próximo número da *Ação Games* não saia no prazo, pois a equipe está de cama... ao menos pelos próximos dois meses.

Nome: Alexandre
Personagem: Falcão
Idade: 30
Ídolo: Michel Serdan
Videogame: PlayStation, Atari e Odyssey
Game favorito: *Resident Evil*
Golpe final: Estrangulamento
Melhor luta: Falcão vs. Mozart
Avaliação: Podemos dizer que tanto o jogo quanto a luta de verdade são um espetáculo
Nota: 9,0

Nome: Alessandro
Personagem: O Gigante de Ébano, Bad Boy
Idade: 28
Ídolo: Michel Serdan
Videogame: PlayStation, Neo Geo e Atari
Game favorito: *Medal of Honor*
Golpe final: Anjo
Melhor luta: Bad Boy vs. Mozart
Avaliação: Simplesmente 100%. O visual do game chega quase à perfeição
Nota: 10,0

Nome: Ricardo
Personagem: Rico do Jiu-jútsu
Idade: 23
Ídolo: Michel Serdan
Videogame: Super Nintendo
Game favorito: *Street Fighter*
Golpe final: Armlock Voador
Melhor luta: Rico vs. Mozart
Avaliação: Os golpes são originais e o resultado final é muito próximo da realidade
Nota: 10,0

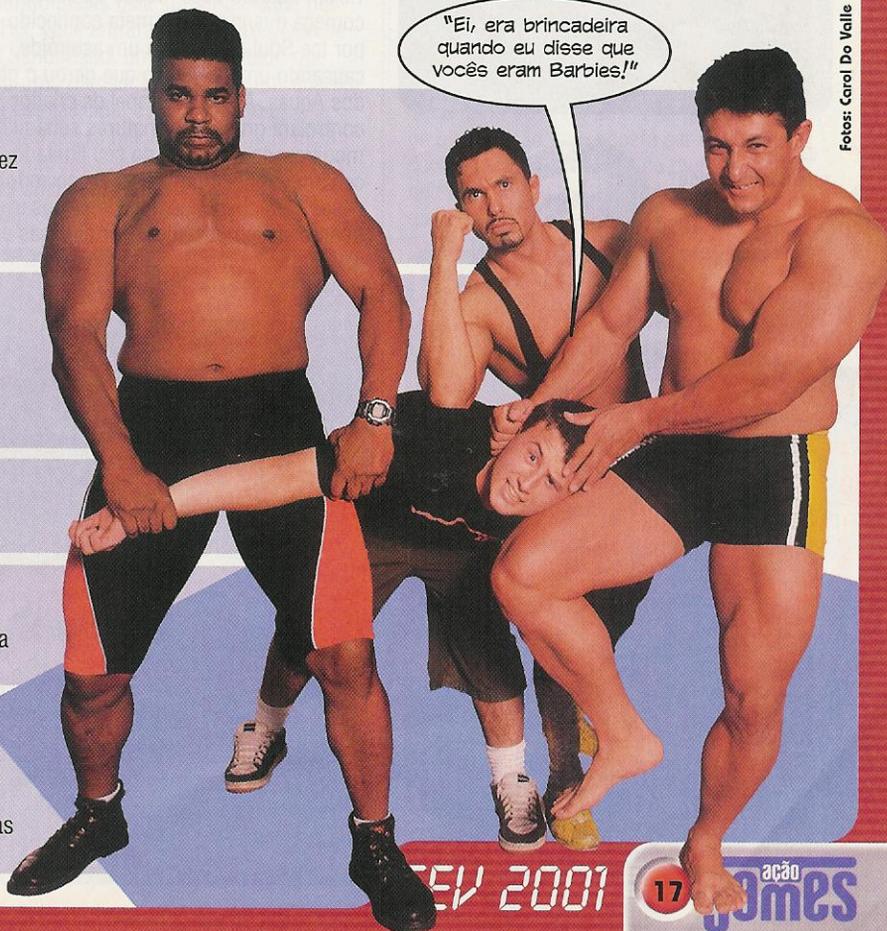
BATE-PAPO, OLHO, BRAÇO...

AG: Como começou a carreira de lutador?
Todos: Éramos fãs dos shows de luta livre, até que um dia Michel Serdan – uma lenda do esporte – nos viu e fez um convite para que começássemos a treinar. Aconteceu em épocas diferentes, porém foi da mesma maneira com todos.

AG: Além de socar os adversários, qual é a profissão de vocês?
Rico: Sou calculista industrial e personal trainer.
Falcão: Sou formado em advocacia, mas atuo como comerciante.
Bad Boy: Técnico em iluminação.

AG: Já sofreram contusões durante as lutas?
(Bad e Falcão mostram enormes cicatrizes no ombro e no joelho sem falar uma palavra.)

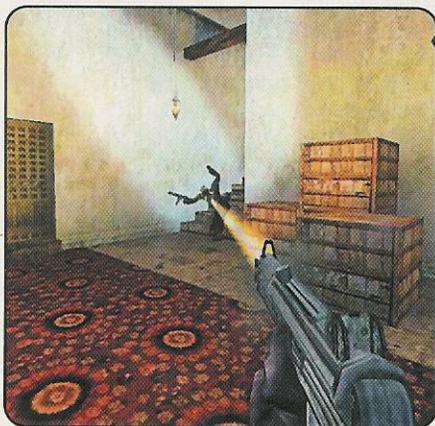
AG: O que fariam para inovar a modalidade?
Rico: Já estamos inovando nos golpes, roupas e assim por diante. O Falcão, por exemplo, faz sua entrada de moto, coisa impensável alguns anos atrás.

AG: Luta livre é realmente marmelada?
Falcão: Para quem está de fora, fica fácil achar que tudo é de mentira, mas, quando a gente entra no grupo, começa a perceber que as quedas são pra valer!
Bad Boy: Não é para qualquer um! Sou perito em quedas e posso falar que no ringue a coisa pega mesmo.

Fotos: Carol Do Valle

Humberto Martinez

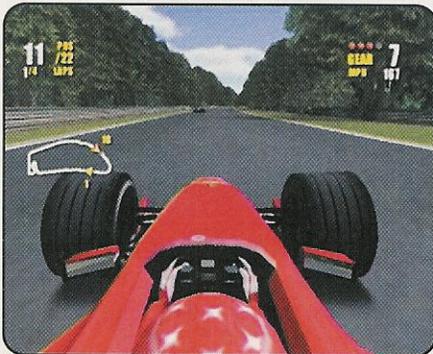
No One Lives Forever (PS2)

Ação, Monolith Studios
Lançamento: 2001

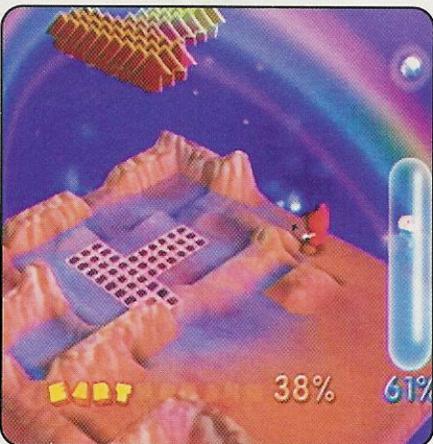
Viva no mundo da espionagem numa nostálgica viagem à década de 60. No controle da espiã Cate Archer, você enfrentará perigosas missões pelas ruas da Alemanha, em mansões no Caribe e até nos Alpes suíços, totalizando quinze fases de pura ação e realismo gráfico. Provando que é uma agente preparada, Cate traz consigo mais de 20 bugigangas tecnológicas, variando de perfume ácido até batom explosivo, isso sem contar com um arsenal bem feminino, composto por singelas metralhadoras e lança-mísseis.

"Vai ficar só olhando ou o quê?"

F1 Championship Season 2000 (PC, PS2, PSX)

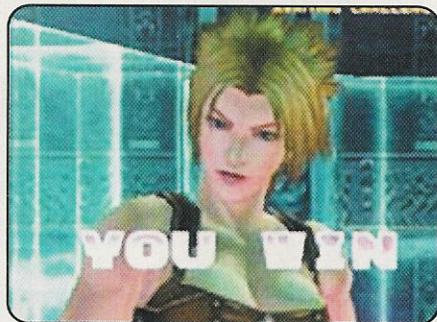
Corrida, EA Sports
Lançamento: fevereiro de 2001

A emocionante competição automobilística de F1 terá sua melhor representação virtual. Pilotando as mais modernas supermáquinas da Ferrari, Jordan, McLaren e outras oito marcas campeãs, você sentirá a verdadeira adrenalina de uma corrida a 300km/h. À disposição estarão pilotos feras como Michael Schumacher, Mika Hakkinen e Rubens Barrichello. Abusando dos gráficos, o game desafia o jogador a testar sua perícia por dezesseis pistas fielmente reproduzidas – e o nosso circuito de Interlagos é um deles.

Aquaqua: Wetrix 2 (PS2)

Quebra-cabeça, Zed Two
Lançamento: 2001

Aquaqua é daqueles jogos simples, que viciam quando você menos percebe. Tudo começa quando um cometa conhecido por Ice Soul colide com um asteróide, causando uma explosão que gerou o planeta dos Aquas. Agora, no papel de criador, você controlará grupos de criaturas subaquáticas, modificando o terreno do seu limitado cenário, erguendo muros e encaixando peças para chegar às nuvens e causar poderosas tempestades. Por diversas eras, você opta em desafiar amigos para aumentar ainda mais a diversão.

Bloody Roar 3 (PS2)

Luta, Namco Limited
Lançamento: sem previsão

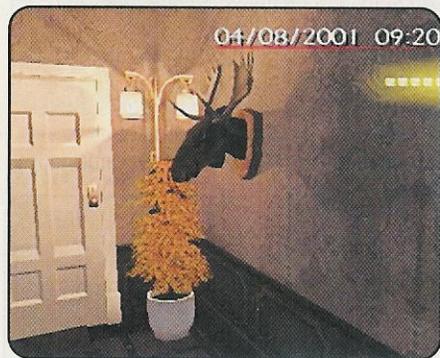
Lutadores transmorfos e combos alucinantes detonam em *BR3*. Esta terceira versão das ferozes batalhas com certeza será a melhor: são gráficos mais bonitos que exibem realismo nas transformações dos lutadores e movimentações. Cada lutador – nove no total – pode adquirir características de animais como leão e morcego, misturando feições bestiais às humanas. Golpes especiais demonstram efeitos explosivos, e o controle simples permite ao jogador gerar facilmente combinações com mais de 20 ataques .

Ring of Red (PS2)

Estratégia, Konami Computer Entertainment
Lançamento: março de 2001

O rumo da humanidade está em suas mãos. Vivendo a tragédia de 1945 – a devastação nuclear de Hiroshima –, você participará dos fatos que geraram a guerra fria, mas de um modo totalmente diferente: agora os militares têm tecnologia suficiente para construir robôs, conhecidos por mechs, em plena década de 40. Assim, para escrever uma nova história, você fará tropas inteiras marcharem sobre os territórios inimigos, acompanhando passo a passo as táticas de guerra aplicadas pelos amplos campos de batalha.

Shadow of Destiny (PS2)

Ação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: março de 2001

Seu papel no sombrio enredo é interpretar Eike Kusch, um jovem que foi assassinado... ou melhor, que sabe que ainda será assassinado e tem a chance de alterar seu trágico destino. Buscando mudar os fatos que o levarão ao além, Kusch parte na procura de pistas que lhe revelem como safar-se da morte – e a tarefa é árdua, pois os cenários são imensos. O clima de tensão é acentuado pelos ambientes escuros das ruas da velha Alemanha, acompanhados pela clássica visão em terceira pessoa.

Silent Hill 2 (PS2)

Ação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: agosto de 2001

SH2, a experiência que revolucionará o conceito do horror virtual, tem data marcada. Portanto, sobreviva a qualquer custo até lá. Procurando pistas pela sombria cidade de Silent Hill, você entrará na pele arrepiada de James Sanderland, um pobre coitado que recebeu uma mensagem do além enviada por sua esposa falecida, convocando-o a encontrá-la nesse macabro lugar. Violência explícita, enredo espírita e terror psicológico vão tirar suas noites de sono e fazer deste game o pior pesadelo da sua vida.

Portal Runner (PS2)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: 1° semestre de 2001

Esqueça tudo que você conhece sobre gatas virtuais e prepare-se para viajar com Vikki Grimm, a mais sexy e alucinante heroína virtual. Oriunda da série *Army Men*, Vikki cruzará amplos cenários pré-históricos e ambientes futuristas para encontrar a vilã Brigitte Blue, que seqüestrou o valente Sarge, queridinho da heroína. Ela conta com a ajuda de um fiel leão, que poderá ser controlado separadamente ou servir de montaria para detonar os dinossauros e alienígenas que aparecerem pela frente.

Charge 'n' Blast (DC)

Ação, Sims
Lançamento: 2001

Monstros gigantescos e desafio acirrado o aguardam em *CnB*. Sua tortura começa quando um meteoro composto por substâncias desconhecidas colide com a Terra e contamina répteis e insetos, transformando-os em grotescas criaturas. No comando de um agente de um grupo especialista em situações extremas, você batalhará por cenários urbanos, dispondo de canhões de plasma a mísseis teleguiados contra as pragas. Como a ação rola em caráter bidimensional, os comandos prometem maior simplicidade e velocidade.

Floigan Brothers (DC)

Aventura, Visual Concepts
Lançamento: 2001

Seja o rei da velharia num jogo divertido e desafiante. Seu objetivo é controlar o mais raquítico dos irmãos Floigan, que são donos do maior ferro-velho da cidade. Controlando o pequeno personagem, você terá de aprender diversas habilidades, incluindo usar lanternas e outros acessórios para encontrar peças fundamentais para seu negócio. Outro aspecto importante é curar suas fobias para acessar novos locais, realizando objetivos nos quais você perderá o medo do escuro ou de algum bicho asqueroso.

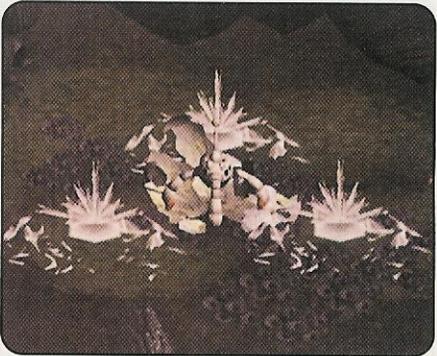
Record of Lodoss War (DC)

RPG, Kadokawa Shoten
Lançamento: 1° trimestre de 2001

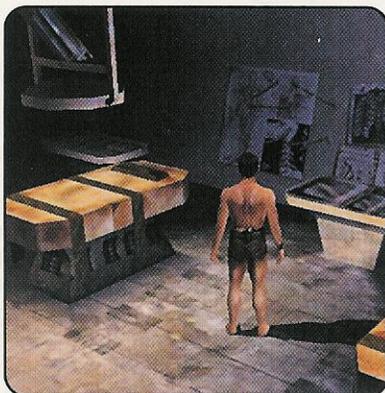
Combata todas as espécies de criaturas monstruosas e enfrente o mal pelas cavernas sombrias de *RoLW*. Aqui você é um guerreiro que descansava na paz eterna da morte até ser ressuscitado por um mago, que fez isso apenas para que você enfrentasse uma entidade maligna com desejos de dominação. Jogando com visão aérea, você desafiará diversas raças de monstros usando inúmeros tipos de lâminas. O controle é simples, composto apenas por alguns golpes e um botão de ação para examinar objetos e conversar.

Lack of Love (DC)

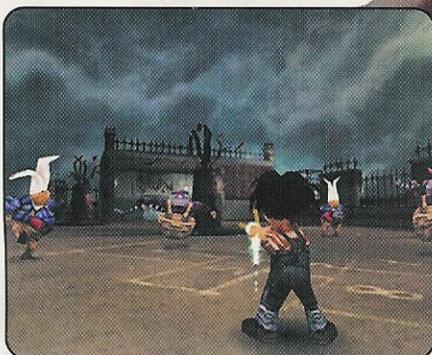
Simulador, Lovedelic
Lançamento: sem previsão

Crie um bicho sem pé nem cabeça (literalmente) em mais um simulador esquisito para DC. O game começa com o nascimento de uma criatura estranha, cuja jornada você terá de controlar por um mundo selvagem e hostil, repleto de animais perigosos. Dentro ou fora d'água, seja onde for, você encontrará gráficos bonitos e dezenas de outros animais com os quais interagir. Seu bicho pode atacar para afugentar outras espécies ou para conseguir alimento – e também comunicar-se para conseguir novas habilidades.

Planet of the Apes (DC)

Ação, Visiware Studios
Lançamento: 1° semestre de 2001

O Planeta dos Macacos é um dos maiores épicos do cinema e pode tornar-se também um clássico virtual. Controlando James Naughton e Ron Harper, você terá de ficar atento para sobreviver no mundo dos perigosos macacos – camuflagem é essencial para não ser pego pelos gorilas armados. São quinze fases gigantescas com detalhes incríveis do mundo dos símios. É preciso atenção para encontrar itens fundamentais à solução de enigmas pela jornada e armas para defender-se – rifles de raio laser estão inclusos.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles (DC)

Ação, In Utero
Lançamento: 1° semestre de 2001

Controle uma criança parecida com Chuck, o boneco assassino, por um mundo repleto de assombrações quase tão assustadoras quanto seu personagem. Tudo começa quando Cyprien, um garoto fascinado por gibis, é transportado para um mundo baseado em contos insanos. Aventurando-se por cenários belíssimos, você terá de salvar outras criaturas dessa dimensão governada por um tirano. Para realizar a missão, você terá de usar seu estilingue e até transformar-se em super-herói, ganhando poderes especiais.

Super Hero Retsuden (DC)

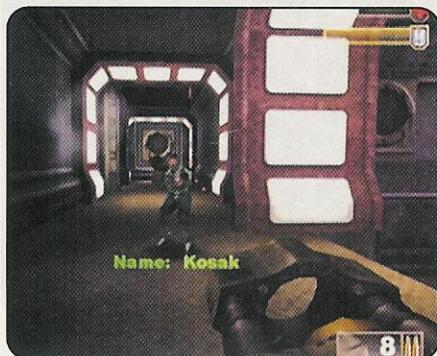
Ação/RPG, Banpresto
Lançamento: sem previsão

Reviva os bons tempos (nostálgicos, é verdade) dos seriados japoneses neste jogo hilário. São mais de 150 personagens todos eles caricaturas de heróis famosos vindos de séries nipônicas como *Flashman* e *Kamen Rider* – aliás, este último com a lista de heróis completa. Enfrentando supervilões, você usará os golpes especiais copiados dos seriados e até as apresentações engraçadas das equipes. O game mistura elementos de ação e RPG, mantendo um campo restrito para a execução das batalhas.

"#$&X! Minha cueca tá apertada"

Unreal Tournament (DC)

Ação, Secret Level
Lançamento: 2001

Jogue em arenas sangrentas contra até oito pessoas simultaneamente num dos melhores jogos de ação de todos os tempos. Com visão em primeira pessoa, você poderá enfrentar sua galera numa das 70 arenas, sendo que quase a metade delas é exclusiva da versão para DC. O controle do personagem é rápido e não ocorre queda de velocidade quando há diversos personagens na tela. E quem está acostumado à versão de *UT* para PC pode ficar tranqüilo, pois o teclado do console traz os comandos idênticos.

B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth (PC)

Simulador, Wayward
Lançamento: 1° semestre de 2001

Cruze os céus da Europa num excelente simulador endossado pela US Army Air Corps (a força aérea americana). Tendo a responsabilidade de pilotar bombardeiros B-17, você terá de demonstrar perícia para fugir de morteiros alemães e destruir alvos de grande importância estratégica. Além de piloto, você poderá optar por ser co-piloto, operador de rádio ou até controlar a metralhadora que fica na cauda do aeroplano. Além do excelente valor histórico, o game arrebenta com gráficos de cair o queixo.

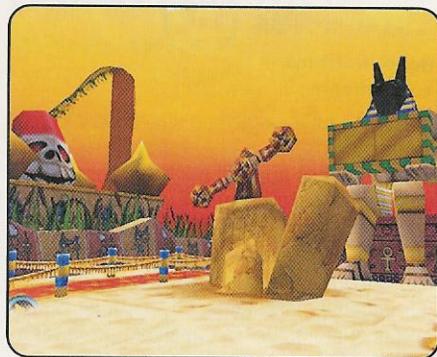
Crimson Order (PC)

Ação, Kinesoft
Lançamento: 2001

Lidere um grupo da resistência humana contra tiranos alienígenas nas mais empolgantes batalhas em primeira pessoa. Passando por ambientes futuristas, o game arrebenta e apresenta muitos detalhes na movimentação de dezenas de personagens pelos cenários – o que resulta numa chuva de balas inacreditável. Fugindo da tradição de lobo solitário, são controlados diversos agentes militares simultaneamente, obrigando o jogador a definir uma estratégia das ações a ser executadas pelo grupo inteiro.

Sim Coaster (PC)

Estratégia, Bullfrog Productions Limited
Lançamento: 1° semestre de 2001

Fique milionário no ramo de parque de diversões e construa o maior centro de entretenimento do mundo. Além de entrar com a verba, você terá de cuidar da administração de funcionários e do investimento em brinquedos por quinze fases, lembrando que seu principal projeto será a famosa montanha-russa. Há diversos estilos a ser utilizados nos parques, variando desde temas árabes até o visual luxuoso dos Alpes suíços – o design das atrações e construções também varia conforme o estilo escolhido pelo jogador.

Stronghold (PC)

Estratégia, FireFly Studios
Lançamento: setembro de 2001

Construa um castelo inacessível e torne-se o maior dos senhores feudais do início do século. Seja erguendo muralhas, fortificando barreiras ou construindo torres magníficas, você deverá ser meticuloso com detalhes de construção para evitar invasores, pois dezenas de vilões almejam invadir a fortaleza para matar o rei ou saquear suas riquezas. Como nem tudo é realeza, prepare-se para também cuidar da plebe, mantendo fazendas e celeiros que irão fornecer os mantimentos necessários ao seu domínio.

"Roubei esta roupa da tartaruga de estimação do meu vizinho"

"Costurei este modelito para a Mulher-Aranha"

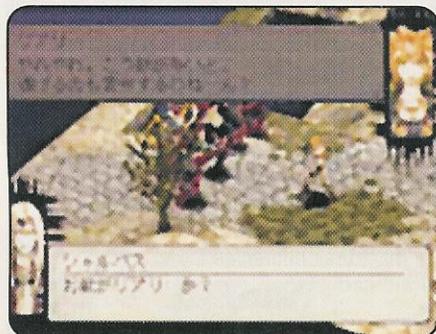
Dance Dance Revolution Disney's Rave (PSX)

Coordenação motora, Konami Computer Entertainment
Lançamento: 2001

Provando que têm jogo de cintura, os carismáticos personagens Disney estão arrebentando nas pistas ocidentais. Como em seus antecessores, *Dance Dance* exige muita coordenação e ritmo, pois você executa os comandos à medida que são exibidos na tela – e a diversão aumenta demais com o controle em forma de tapete, onde o jogador pode dançar. Conferindo os passos de Donald, Mickey e outros, a empolgação chega embalada por versões remixadas de músicas como *Macarena* e *Surfin' USA*, entre outras.

Volfoss (PSX)

RPG, Namco Limited
Lançamento: sem previsão

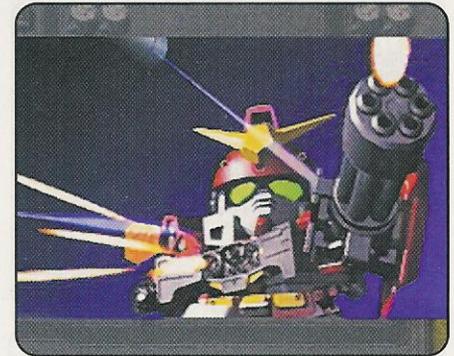
Muita estratégia e dezenas de missões fazem de *Volfoss* um RPG superdesafiante. No controle de um soldado iniciante, você viajará pelo mundo, conhecendo diversas pessoas e recrutando outros aventureiros para formar seu grupo. Batalhando por mais de 100 cenários diferentes e cumprindo mais de 200 missões, você e seus subordinados irão subir de graduação e receber novas habilidades. De acordo com suas decisões no game, você poderá acabar como um grande herói ou um terrível ditador. Siga seu destino.

Persona 2: Eternal Punishment (PSX)

RPG, Atlus Incorporation
Lançamento: 1º trimestre de 2001

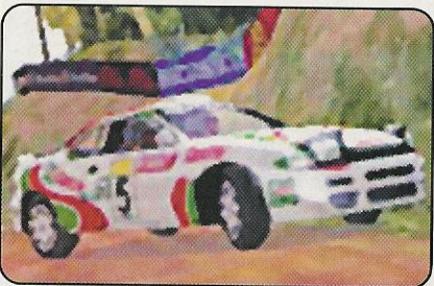
Encare o diabo num dos RPGs mais empolgantes dos 32 bits. O game relata a história de Maya Amano, uma jovem repórter que acaba entrando em contato com uma dimensão sombria durante a investigação de misteriosos assassinatos. A trama pode tomar muitos rumos e apresentar vários finais diferentes, tudo conforme as decisões tomadas ao longo da jornada. Para confrontar o mal, você pode tentar comandar mais de 80 poderosas criaturas chamadas Persona – que podem ser invocadas para ajudar durante as lutas.

SD Gundam Generation-F (PSX)

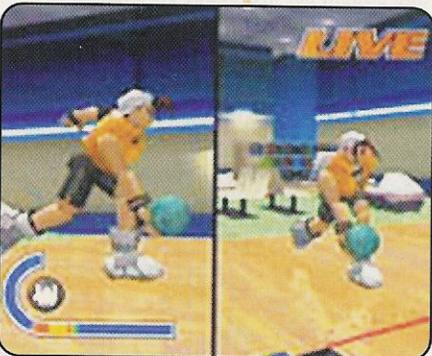
Estratégia, Bandai Corporation Limited
Lançamento: 1º semestre de 2001

Gundam, a clássica série de robôs orientais, vai sofrer a mais radical e engraçada mudança. Os heróis cibernéticos, que antes ganhavam destaque por suas dimensões gigantescas e visual aterrador, agora aparecerão com visual SD (superdeformados), ou seja, todos eles estarão pequeninos e caricatos. O game começa bem, apresentando uma animação devastadora e cenas bastante criativas. O que predomina é a ação estratégica, exigindo que o desafiante decida os movimentos dos robôs em missões pelo espaço.

Rally Masters (N64, PSX)

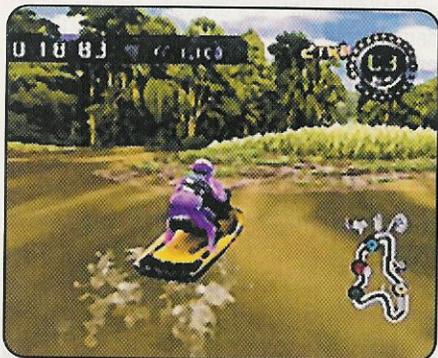
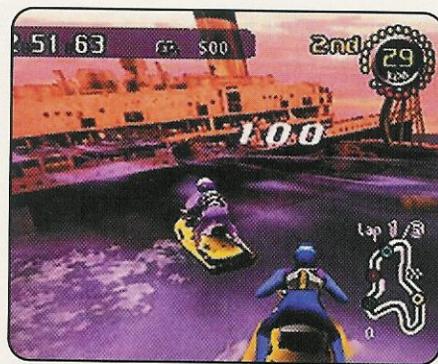
Corrida, Infogrames Entertainment
Lançamento: 1° semestre de 2001

Ladeiras íngremes, lamaçais e todo tipo de terrenos acidentados testarão sua capacidade em *RM*. Utilizando a experiência dos 30 pilotos disponíveis, você percorrerá 40 trajetos perigosos que foram reproduzidos com fidelidade do mundo real. Influências climáticas como neve e chuva requintam o aspecto gráfico e também aumentam a simulação das provas. E, nas competições, dispondo de modelos de dezessete fabricantes famosas, podem-se dirigir máquinas envenenadas como o Lancia Stratos e o Subaru Imprezza.

Super Bowling (N64)

Esporte, Athena
Lançamento: 1° semestre de 2001

Prove que é profissional do boliche e deixe a galera babando com os invejáveis strikes. Aqui é possível divertir-se em torneios com até quatro jogadores, escolhendo entre diversos personagens de características duvidosas – desde uma sexy garota de shortinho até um cara largadão com pés enormes –, mas todos bem produzidos. Para deixar o game mais desafiante, escolhem-se entre inúmeros tipos de provas, nas quais estão inclusas até formações de pinos variadas, dificultando a execução de strikes.

Animal Forest (N64)

Aventura, Nintendo Entertainment
Lançamento: 1° semestre de 2001

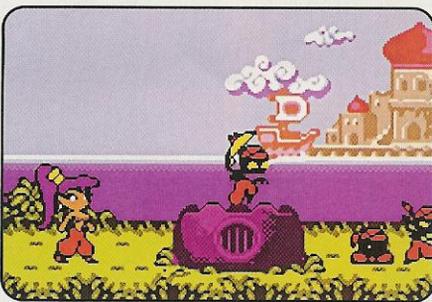
AF promete desafio e diversão infinitos. Aqui você viverá na pele de um tipo de pioneiro e, morando no meio da floresta, precisará executar tarefas para suprir suas necessidades durante as quatro estações do ano, tomando iniciativas que variam de derrubar árvores a realizar escavações. O contato com a natureza é tão forte que se pode falar com os animais. Acontece que também há interação com o restante da civilização e, nos ambientes mais urbanos, é possível até se divertir em minijogos com o SNES.

Sea-Doo HydroCross (N64)

Corrida, Vicarius Visions
Lançamento: 1° semestre de 2001

Não há nada mais excitante que pilotar um jet ski em alta velocidade... e melhor ainda é fazer isso sem se machucar. Nas competições de *SDH*, após encarnar um dos oito pilotos disponíveis, você poderá selecionar o modelo de veículo, barbarizando pelas águas revoltas do cenário em 3D. Pelo caminho, muitos obstáculos (de troncos a rochas) testarão seus reflexos enquanto você acelera por praias, rios e até áreas pantanosas.
Ah! Também é possível praticar dezenas de manobras diferentes.

Shantae (GB)

Ação, Way Forward Technologies
Lançamento: 2001

Divirta-se para valer em *Shantae*, um dos games mais bonitos e engraçados de portátil. No controle de uma garota que é meio gênio da lâmpada, você cruzará diversos cenários litorâneos, incluindo esconderijos piratas. Essas fases são extremamente coloridas e exibem polígonos bem arredondados, dando inveja a muitos jogos dos consoles atuais. Enfrentando perigos para combater uma pirata com propósitos malignos, você poderá usar feitiços para transformar os inimigos em animais e controlá-los.

Magi-Nation (GB)

RPG, Interactive Imagination
Lançamento: 1º semestre de 2001

Personagens grandes, gráficos ótimos e enredo hilário compõem *Magi-Nation*. Tudo começa quando o garoto Tony Jones aventurava-se numa caverna e, de um modo inexplicável, acaba teletransportado para uma dimensão paralela. Conversando com pessoas desse mundo, comprando itens e solucionando quebra-cabeças, você conseguirá pistas para voltar às suas origens. Para enfrentar os perigos, capturam-se mais de 80 criaturas místicas que ajudam bastante na caminhada, pois fornecem poderes mágicos ao herói.

Dragon's Lair (GB)

Ação, Digital Eclipse
Lançamento: 1º trimestre de 2001

Anos atrás, os games simples dominavam os fliperamas... nessa época surgiu *Dragon's Lair*, que, revolucionando, trouxe a tecnologia dos jogos em CD, exibindo gráficos que lembravam desenhos animados. Pois o estilo tornou-se marca da série e, enfim, *DL* deve ganhar uma versão portátil. Na aventura, controlando um herói desengonçado, você precisa resgatar sua amada enquanto foge das armadilhas do castelo do dragão. Com um visual que lembra animação interativa, a jornada promete contagiar.

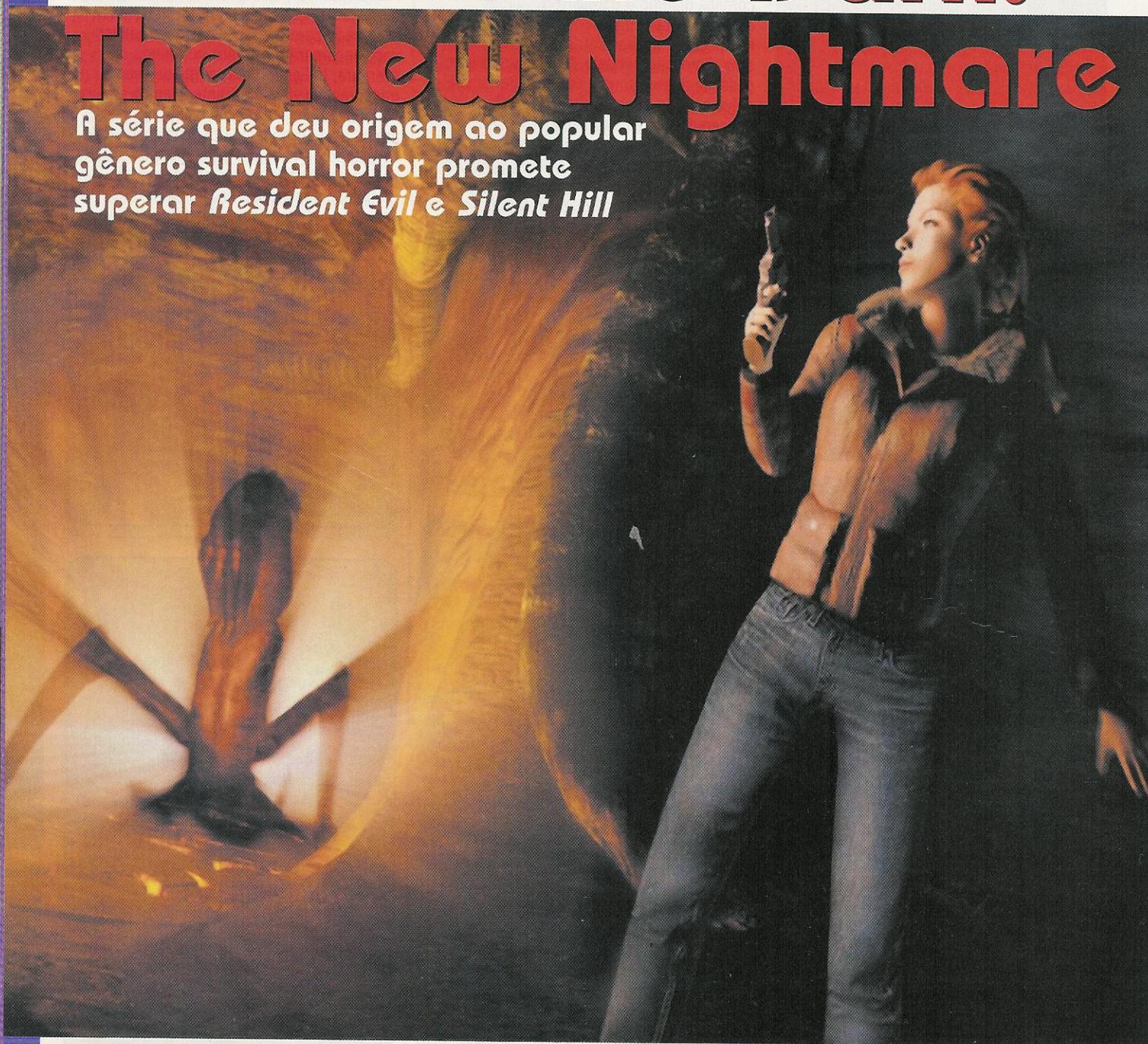
Indiana Jones and the Infernal Machine (GB)

Ação, THQ Incorporation
Lançamento: março de 2001

Fases enormes, inimigos impiedosos e dezenas de missões a cumprir: você está preparado para tudo isso? Pois se estiver você encarnará o pioneiro no mundo da aventura, Indiana Jones, numa de suas melhores atuações. Enfrente agentes russos na lendária Torre de Babel e sobreviva às armadilhas escondidas nos ambientes. Seja escalando ou nadando em momentos de perigo, você poderá usar poderosas metralhadoras ou sua habilidade no chicote para lidar com soldados e animais perigosos durante a jornada.

Humberto Martinez

Alone in the Dark: The New Nightmare

A série que deu origem ao popular gênero survival horror promete superar *Resident Evil* e *Silent Hill*

Mais uma vez o sobrenatural chama. Mais uma vez sua sanidade está em risco. Mais uma vez você está sozinho, no escuro. E, talvez, para sempre. A realidade sombria de *Alone in the Dark* retorna com toda a força que o mal pode ter. *The New Nightmare* reúne tudo o que um survival horror exige: trilha sonora macabra, gráficos excelentes, desafio instigante, arsenal variado, enredo inteligente com temas pesados, animações impecáveis e muita ação. Ou seja, ele tem tudo necessário para pegá-lo. Mas e você? Será que pode escapar? Só há uma maneira de descobrir: apague a luz do quarto, olhe para o pequeno brilho da tela e comece a correr... ou rezar. Mas não espere que apareça ninguém para salvá-lo.

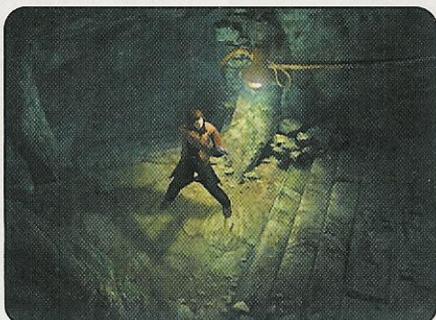
A Ilha das Sombras

Imagine uma floresta escura, fechada, onde o mal flutua no ar. Agora pense nessa floresta no interior de uma ilha remota, cercada por escarpas e um mar bravio. Então visualize-a na costa do congelante estado do Maine, nos Estados Unidos, o mesmo escolhido pelo escritor de terror Stephen King para viver.
E, para finalizar, chame-a de Shadow Island, ou Ilha das Sombras. Assustador? Então saiba que foi nesse cenário que morreu Charles Fiske, um dos mais notáveis detetives da América.
O que ele foi fazer lá? Como ele sucumbiu? O que há na ilha? Descobrir respostas para essas perguntas é a sua missão na pele de Edward Carnby, melhor amigo de Fiske e ex-companheiro dele na agência de inteligência Bureau 713.
Por lá também anda Aline Cedrac, antropóloga interessada no estudo de tribos e lendas antigas. Do tipo que mexe com entidades malignas que já deveriam estar enterradas há muito tempo no esquecimento. Na pele dele ou dela, o seu futuro é incerto, porém perigoso.

Os perigos e demônios da Ilha das Sombras vão testar suas habilidades de detetive

Os cenários são bem escuros, mas mesmo assim exibem muitos detalhes

Ao iluminar os cômodos da mansão, você terá de ficar esperto com as criaturas das sombras

Sempre cuide da sua retaguarda, nunca se sabe o que pode estar à espreita

Um ótimo conselho: mantenha sempre sua arma empunhada em ambientes mais abertos

Além do clima ser de suspense e tensão, os cenários parecem retirados de filmes de terror

Rastros de sangue e muitos outros indícios bizarros vão levá-lo à solução do mistério

É necessário vasculhar todos os cantos dos cenários para solucionar os enigmas

Terror

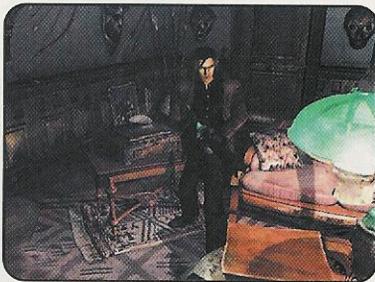
A essência de *The New Nightmare*

Apesar dos gráficos caprichados e desafios inteligentes, o real segredo da série *Alone in the Dark* está em outro campo: no suspense. Dá para sentir o susto chegando, atrás de cada árvore, de cada porta entreaberta, o que obriga o jogador a ficar de olhos fixos na tela o tempo todo. E em *The New Nightmare* a situação não difere. Seu caminho vai por entre uma floresta macabra que cerca uma tenebrosa mansão, ambas povoadas por criaturas que surgem do nada e espíritos de gelar o sangue. A trilha sonora também ajuda a manter o clima, mudando bruscamente conforme a ação e deixando os mais sensíveis em frangalhos. Isso tudo aliado a um roteiro original, com situações inusitadas a todo momento: uma combinação feita para evitar que o game tenha um padrão e torne-se previsível. Num julgamento modesto, pode-se dizer que jogar *The New Nightmare* será algo como a primeira vez em que você assistiu ao clássico *O Exorcista*. Ou seja, essa coisa vai entrar na sua cabeça e você não vai dormir sem pensar nela.

Edward Carnby

Como acontece com muitos mocinhos americanos, Edward Carnby teve uma infância difícil, sem a presença dos pais. Cresceu no orfanato St. Andrew e, desde cedo, cultivou uma personalidade fria que o mantinha distante das demais crianças. Anos depois, essa característica, aliada à inteligência notável, seria crucial na escolha da ocupação do resto de sua vida: a profissão de detetive. Foi assim que ele conheceu Charles Fiske, membro de uma agência secreta de informação chamada Bureau 713.
Logo tornaram-se não só bons amigos, mas também os melhores investigadores que existiam por ali. Na verdade, não tinham muitos concorrentes, afinal nem todo mundo é capaz de enfrentar o sobrenatural e continuar vivo. Eles achavam que podiam, ao menos até o dia em que ouviram falar de uma certa ilha sombria...

Sem medo do perigo, o detetive entra nos mais bizarros cenários da ilha

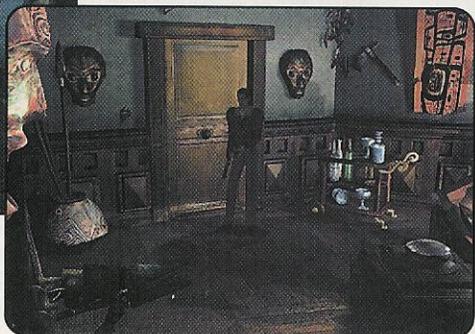
Assim como todo o game, o detetive exibe muito realismo em suas feições

Carnby abandonou o cabelo e bigode ruivos para ganhar um estilo de galã

Os inimigos caem de todos os lados e Carnby não poupa balas para detoná-los

Personagens

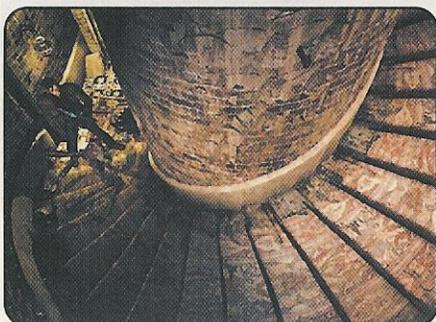
Aline Cedrac

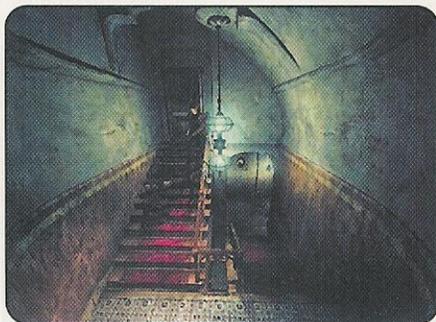
Como não poderia deixar de ser, a beleza e a inteligência são as características marcantes dessa garota nascida em Boston. Criada somente pela mãe, Aline ficou obcecada pelo paradeiro desconhecido do pai, assunto que a família tratou como tabu. Assim como Edward, ela é dotada de uma inteligência fora do comum, destacando-se nos estudos e ganhando elogios por sua memória fotográfica e dedicação. Um ano após alcançar a maioridade, outro trauma: a perda da mãe. Aline ficou desnorteada e afundou-se nos estudos até tornar-se uma das antropólogas de maior destaque no mundo. Sua área de pesquisa: a estranha tribo ancestral Abkani. Um dia, no entanto, ela recebe uma proposta para escrever um livro sobre o assunto e parte em busca de pistas, estejam onde estiverem... até em lugares que parecem esquecidos por Deus.

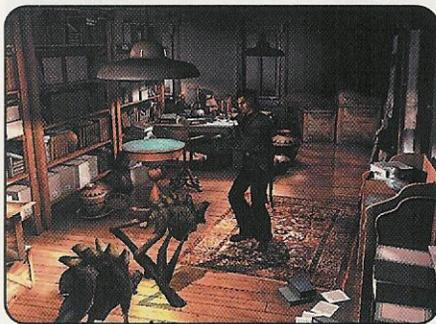
Apesar de aparentar ser frágil e indefesa, Aline surpreende seus inimigos com impiedosas saraivadas de balas

A garota é dotada de uma grande inteligência, podendo assim ajudar o detetive em muitos pontos do game

Videogame ou cinema?

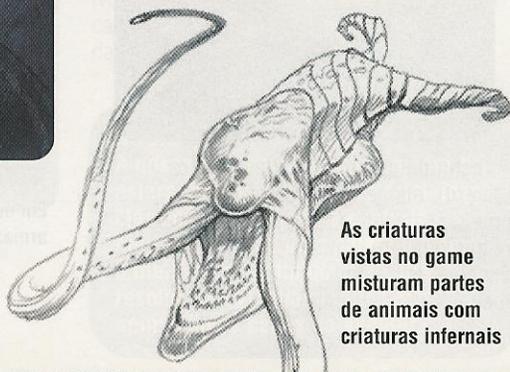
The New Nightmare é uma superprodução do mundo dos games, contando com atributos que deixam qualquer um de queixo caído – e olhos arregalados. Confira:

• **Animações:** as cenas em CG de *The New Nightmare* são inacreditáveis. Imagine-se com os olhos fixos na tela, atento à sua volta. De repente, aparece um monstro que arrebenta a parede e avança na sua direção. Claro que vocês, intrépidos leitores, controlariam a situação, mas sei de casos próximos (não vou citar nomes por prezar meu emprego) que jogariam o controle para cima e sairiam correndo da sala.

O detalhamento é notado em cada cenário. Neste, você pode até enxergar os desenhos do tapete

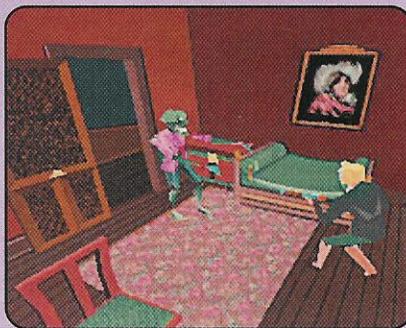
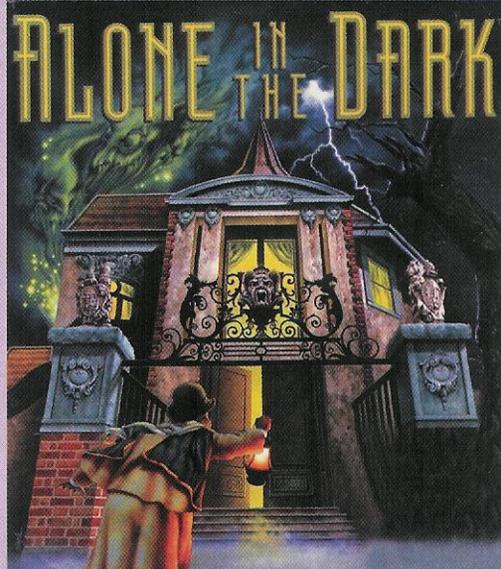
• **Câmeras:** deixando muitas produções cinematográficas com o cotovelo dolorido de inveja, a nova versão de *Alone in the Dark* dá um show de enquadramento. Não é para menos: o game exibe mais de 2,5 mil ângulos de visão diferentes, mais do que o dobro das antigas versões. Com tanta variedade assim, tomara que se tenham lembrado de dar um close legal na heroína Aline Cedrac, de preferência de minissaia...

Alguns ângulos da câmera obstruem sua visão e facilitam a vida dos inimigos

• **Cenários:** sempre sombria e absurdamente detalhada, a aparência do game passa uma sensação de realismo tanto em ambientes internos quanto externos. Aí encaixam-se os caprichados cômodos da mansão, a floresta da ilha, os cemitérios e outros lugares de aterrorizar. No total, são mais de 1,2 mil cenários pré-renderizados. Número humilhante perto dos míseros 230 utilizados nos primeiros games da série.

Você pode notar dezenas de elementos muito bem trabalhados nos ambientes

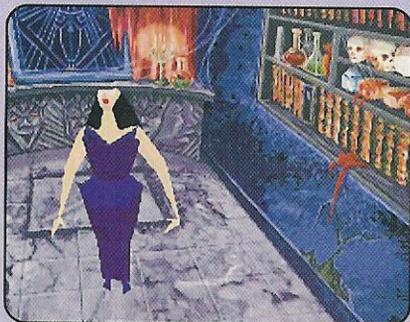
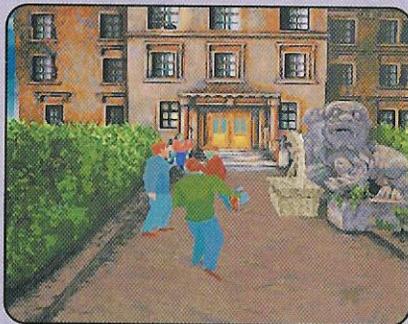
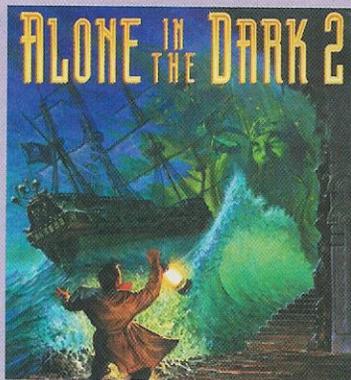
• **Luzes:** um dos aspectos feitos com maior cuidado e dedicação no jogo são os efeitos de luz. É impressionante presenciar a diversidade de direções e texturas criadas quando o facho da sua lanterna toca os elementos do cenário, com suas sombras e reflexos. A iluminação natural também é excelente. Dá até para ver as chamas trêmulas de uma tocha ou a luz da lua iluminando as clareiras da floresta.

As sombras e reflexos causados pelos efeitos de luz são impressionantes

As criaturas vistas no game misturam partes de animais com criaturas infernais

Alone in the Dark

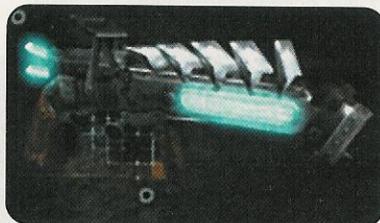
Nenhum lugar no mundo era tão tenebroso quanto a misteriosa mansão Dercerto. Jeremy Hartwood, o solitário proprietário, passava todo o seu tempo por lá, sempre andando entre os cômodos e tentando decifrar livros antigos. Um dia esse homem foi encontrado morto. Suicídio, diziam os legistas. Mas, para os vizinhos, aquilo tinha algo a ver com uma presença maligna que assombrava o lugar. Disposto a descobrir a verdade, o detetive sobrenatural Edward entra no caso para levar sustos do sótão ao porão.

É quase inacreditável que esse gordinho com cara de cientista seja Edward Carnby

Lançado em 1992, o primeiro *Alone in the Dark* inovou o mundo dos games

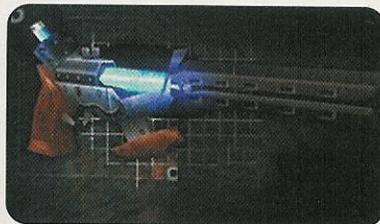
Alone in the Dark 2

Edward Carnby alcança o sucesso profissional graças aos importantes casos que desvendou, e agora tem pela frente um desafio pouco comum para ele: ingressar em uma missão de resgate. Quem o contrata é Ted Striker, um velho amigo que teve a filha capturada pelo contrabandista One Eyed Jack. O problema é o cativeiro, também bastante original e preocupante: um antigo casarão conhecido como Hell's Kitchen (cozinha do inferno). E, é claro, não são apenas bandidos com rifles que o esperam do lado de dentro.

Para salvar a garotinha, Carnby terá de lidar com bruxas e piratas

Este game conta com inimigos muito difíceis e poderosos

Lançado em 1993, *AitD2* exibia cenário mais bonito e foi considerado o melhor no gênero

Armas

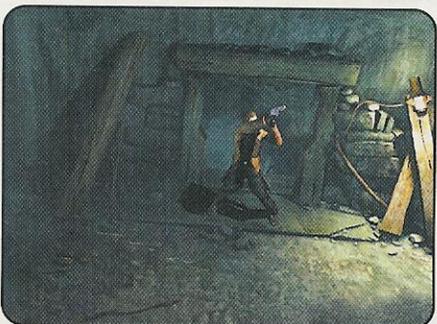
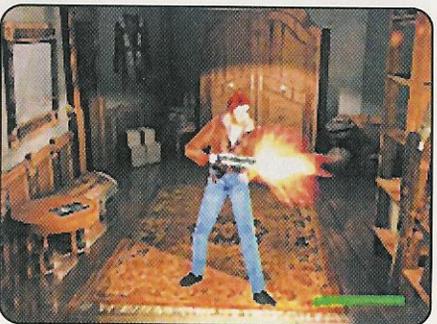
Matar ou morrer

Os inimigos escondidos nas sombras são terríveis e podem matá-lo rapidamente. Para enfrentar as bestas infernais, você contará com um arsenal vasto e poderoso, composto de armas reais e outras fictícias. Veja algumas das mais loucas – e eficientes:

- **Photopulsor (exclusiva para Edward):** acumulando muita energia, esta arma cria um flash poderoso contra as trevas.

- **Lançador de disco (exclusiva para Aline):** lança discos afiados que ricocheteiam nas paredes e decepam os inimigos.

- **Pistola laser (exclusiva para Edward):** acumula luz em seu sistema e dispara um devastador raio laser que vara oponentes.

- **Tocha de plasma (exclusiva para Edward):** atinge vários alvos simultaneamente. Utiliza uma espécie de gás que, em contato com o oxigênio, entra em combustão e queima tudo pelo caminho.

Além de estudiosa e dedicada antropóloga, Aline é boa com armas também

Usando o photopulsor, Edward pode devastar vários monstros com apenas um disparo

Apesar de contar com muitas armas futuristas, a tradicional pistola é uma boa opção

Em ambientes fechados, o melhor é usar armas com grande poder de fogo

A família do medo

Conheça a origem do survival horror, um estilo de game que conquistou milhões de seguidores com uma mistura de ação e aventuras apavorantes (ahhh):

Alone in the Dark
Lançado em 1992, *AitD* surpreendeu todos os fãs de games do mundo inteiro. Ao contrário do que havia no mercado, ele trazia um estilo mais sério de jogo, com um enredo complexo, enigmas difíceis e uma câmera que mudava de posição a todo momento. Outros destaques eram os gráficos em 3D mesclados a cenários pré-renderizados, gerando um visual bastante realista. O protagonista da série sempre foi o detetive Edward Carnby, um sujeito carrancudo e violento que não temia o desconhecido e o sobrenatural.

A quarta versão de *Alone in the Dark* promete ter tanto impacto quanto a primeira

Resident Evil
Seguindo o caminho trilhado por *Alone in the Dark*, este game foi sucesso desde seu lançamento, em 1996. Controlando Chris Redfield ou Jill Valentine, sua missão era procurar por sobreviventes em uma mansão repleta de zumbis. Desde então, saíram mais cinco versões e há previsões para novos capítulos.

***Resident Evil* tornou-se um clássico e contabiliza milhões de fãs em seu currículo**

Silent Hill
Mistura de violência excessiva com um enredo muito forte, *Silent Hill* chocou o mundo e consagrou-se como o melhor game do gênero. Para salvar sua filha, você se aventurava pelas ruas da macabra cidade que dá nome ao jogo. No seu caminho, muita névoa, terror psicológico e criaturas vindas do inferno.

Até os personagens de *Silent Hill* tinham um aspecto mais sombrio do que o normal

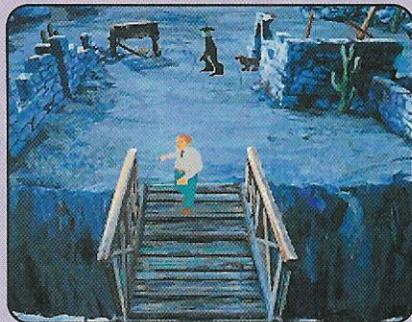
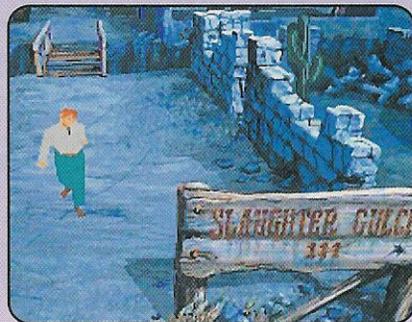
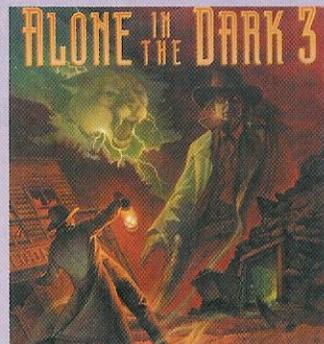
Dino Crisis
Aqui o terror não aparece, porém a tensão é alta. Vasculhando uma ilha selvagem em busca de cientistas seqüestrados, você controla a agente Regina e tem de enfrentar os mais perigosos dinossauros. Com os lagartos grandes à sua cola, seu objetivo é descobrir um meio de escapar viva e salvar os reféns.

Galerians
Misture o estilo survival horror à ficção exibida em *Akira* – um famoso anime oriental – e você terá *Galerians*. No controle de um garoto telepata, vítima de experiências cruéis, você pode explodir a mente alheia e usar drogas para controlar seu próprio poder. É também um dos mais polêmicos do gênero.

Eternal Darkness
Vivendo em épocas medievais, seu objetivo será lutar contra seitas que realizam sacrifícios humanos e rituais proibidos para trazer o demônio ao nosso plano. Há previsões de seu lançamento para o console N64 em 2001, mas no mercado se fala em cancelamento dessa idéia em favor da plataforma GameCube.

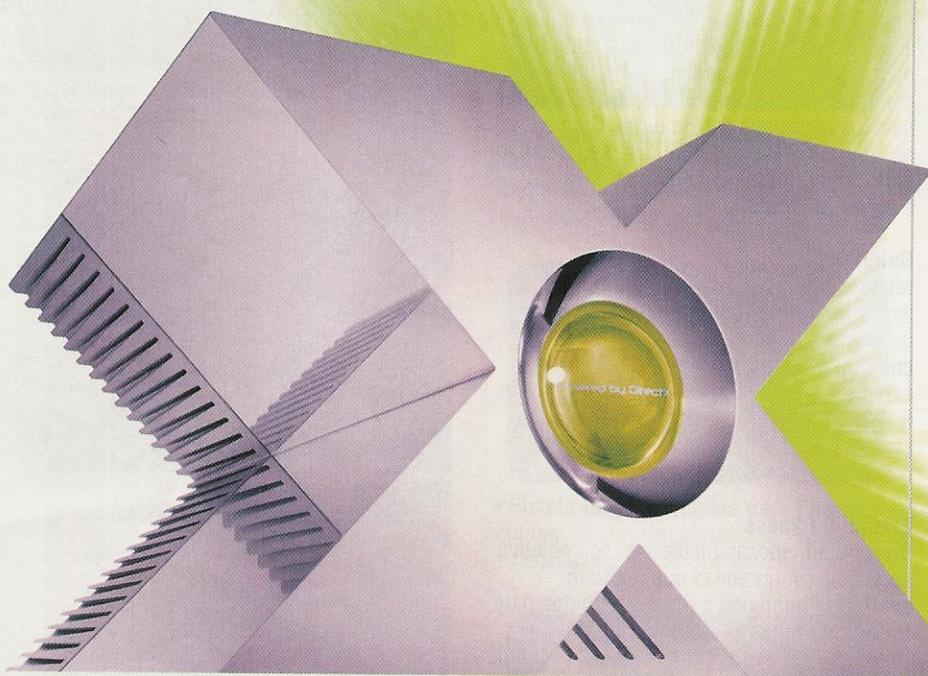
No site
A nossa home (www.agames.com.br) estará abastecida com material desse clássico e você poderá conferir notícias, dicas e uma coletânea com o melhor em wallpapers de alta resolução e vídeos inéditos com animações e cenas da aventura.

Alone in the Dark 3

A roteirista Emily Hartwood mantinha-se empolgada na produção de seu filme de bangue-bangue *The Last Ranger*. Tudo parecia perfeito, ao menos até o momento em que, procurando uma locação boa para as filmagens, ela chegou a Slaughter Gulch, uma cidade-fantasma. De lá Emily nunca mais voltou, deixando apenas uma mensagem num pedaço de papel com os dizeres: "Chamem Carnby!". Sem poder recusar um caso como esse, o bom e velho Edward surge na área e tenta botar ordem no mundo das almas penadas.

A roteirista está prestes a ser assassinada e pistoleiros tentarão impedir seu salvamento

O visual do game não é melhor em relação à versão anterior e o enredo piorou muito

Lançado em 1995, *AitD3* chegou em português ao Brasil e ainda assim foi o mais decepcionante dos três

A Microsoft sabe que é o apoio japonês que dará credibilidade ao console Xbox. Portanto, jogos como Silent Hill X são fundamentais.

XBOX: VIDEOGAME

David Kushner (EGM)
Darius Roos (AG)

Os tapetes estão enrolados. As caixas, fechadas. É hora de mudança para a equipe responsável pelo futuro console de videogame da Microsoft, o Xbox. Pouco antes de minha visita ao controle da missão, em Redmond, Washington (EUA), a equipe começou sua mudança da sede principal da Microsoft para alguns quilômetros de distância dali, num conjunto de escritórios qualquer, apelidado de Área Xbox. O cara de relações públicas que está me mostrando o lugar conta que os Xboxers estão sendo transferidos para que possam trabalhar com maior privacidade. Em outras palavras: a pressão sobre eles é grande.

Os próximos meses prometem o que pode ser o maior confronto da curta história dos videogames. O Dreamcast (Sega), o GameCube (Nintendo), o PlayStation 2 (Sony) e o Xbox (Microsoft) preparam- se para entrar numa arena multibilionária de onde sairá um, e apenas um, vencedor. Enquanto Sega, Nintendo e Sony são jogadores calejados, a Microsoft é o novato e a única empresa americana na disputa. Para complicar ainda mais as coisas, a companhia está sendo obrigada a se distanciar daquilo que a tornou um sucesso: o PC. Como a empresa bem sabe, os jogadores de console são muito diferentes dos jogadores de computador. Eles são mais jovens e agressivos, e jogam em telas grandes. Para sobreviver nesse mercado, a Microsoft precisa se estruturar lançando mão de todos os meios necessários: forjando alianças com empresas de games para console já estabelecidas (especialmente no Japão), construindo hardware e, mais do que tudo, criando bons jogos.

Porém, muito antes de o jogo começar, a Microsoft deve responder a grande questão: o Xbox é um console de verdade ou um PC simplificado? "Costumava contar como o criamos, como o Xbox é um console, mas minha nova resposta é muito mais simples: não penso que a Konami esteja achando que ele seja um PC simplificado. Eu também não acho que a Midway ou a Infogrames ou a Capcom pensem assim", explica Seamus

#Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-
xX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@x0oxbxX X:1 xXboX10x@
%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-X
@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@x0ox

0Xx0-Xx^%xXb10x@ #X

Blackley, diretor da Xbox Advanced Technology Team, quando indagado sobre a questão do PC simplificado. A empresa anunciou que a Konami havia se comprometido a lançar alguns de seus melhores títulos para o Xbox: *Crash Bandicoot X, Jurassic Park X, Silent Hill X* e *Metal Gear Solid X.* Os jogos seriam, essencialmente, iguais à forma como aparecem nos outros consoles, mas trariam

OU PC PORTÁTIL?

modificações que tirariam vantagem das especificações únicas do Xbox. O anúncio da Konami foi o último entre vários acordos com produtores do gênero. Embora todas essas notícias sobre as empresas que desenvolvem os games tenham surgido seis meses depois de Bill Gates anunciar o Xbox na Computer Games Developers Conference, em março deste ano, os executivos da Xbox vinham procurando as soft houses com um ano de antecedência.

J. Allard, gerente-geral da plataforma Xbox e terceirizações, diz que a empresa, desde o princípio, queria descobrir do que os criadores de games precisavam. "As conversas eram do tipo: a Microsoft quer atuar em entretenimento digital", lembra Allard. "Achamos os consoles de games intrigantes e vocês já os fazem há 20 anos... diga-nos o que funciona, o que não funciona e como podemos melhorá-los." Allard diz que, desde o começo, sabia que sua companhia iria enfrentar o preconceito de que eram uma empresa voltada para os PCs. As preocupações de Allard não eram tão exageradas. A Konami, uma das produtoras fundamentais para afastar do Xbox a imagem do PC, admite que ficou um pouco cética. "No começo", explica Chris Bergstresser, vice-presidente de planejamento estratégico da Konami, "um monte de empresas pensava da mesma forma. Era só mostrarem que estavam falando sério e daríamos nosso apoio."

Para provar sua seriedade e atrair empresas, a Microsoft está usando todas as armas: econômicas e tecnológicas. Na frente dos negócios, a força do todo-poderoso dinheiro, incluindo um esquema publicitário de meio bilhão de dólares (1 bilhão de reais. Desista: não dá para imaginar o que isso representa). Com tanto dinheiro assim, garante Ed Fries, vice-presidente de lançamentos de games e consultor, o lançamento do Xbox "será mais importante do que o lançamento do Windows 95". As empresas de games gostaram dessa mensagem. "O plano publicitário deles garante uma posição forte e uma base bem instalada", diz Jeff Brown, porta-voz da Electronic Arts.

Outro fator que atrai muito as principais empresas de console é a padronização dos contratos de licenciamento e o valor de royalties (a porcentagem dos lucros que as empresas terão de dividir com a Microsoft em cada game). Allard afirma que uma das primeiras reclamações das empresas e dos criadores foi o valor diferenciado dos royalties. A Microsoft ofereceu royalties fixos para o mundo todo, embora possam ser feitas exceções a títulos muito procurados e àqueles oferecidos apenas como games em Xbox.

Um chamariz, segundo os desenvolvedores e a equipe da Xbox, continua a ser a própria tecnologia. Blackley está ansioso para convencê-los de quanto o Xbox é fácil, como podem utilizar o mesmo tipo de ferramentas que usam num PC, como pode tirar vantagem da força bruta total do Xbox: suporte de áudio 3D, memória unificada de 64MB (quase o dobro do PlayStation 2) e GPU encomendada de 300 MHz. A simples mensagem, diz Blackley, é que "queremos dar poder ao artista". Tudo muito bom, tudo muito bem, mas há uma parte do pacote tecnológico que ainda tira o sono dos jogadores de console: o disco rígido... Sem problema, Blackley promete: o Xbox não vai dar pau.

A existência de disco rígido dá aos produtores a possibilidade de criar jogos que se adaptam melhor num ambiente de console. Peter Molyneux, uma lenda no desenvolvimento de games para PC, faz parte da equipe como um desenvolvedor direto da Microsoft. "Se conseguirem um equilíbrio certo", diz, "o disco rígido nos possibilitará produzir uma quantidade muito maior de experiências visuais". Isso poderia ser exemplificado, Blackley explica, assim: 500 carros numa corrida, em vez de 20. Outro exemplo? Ver uma gota de suor na ponta

J. ALLARD
MICROSOFT

"PROCURAMOS OS CRIADORES DE GAMES E DISSEMOS: A MICROSOFT QUER ATUAR EM ENTRETENIMENTO DIGITAL. CONTEM O QUE É PRECISO FAZER PARA QUE POSSAMOS MELHORÁ-LOS"

"NÃO SE PODE SIMPLESMENTE ENFIAR UM JOGO DE PC NUM CONSOLE. HÁ UMA GRANDE DIFERENÇA ENTRE FICAR SENTADO A 15CM DE UMA TELA DE PC E A 1,5M DE UM APARELHO DE TV."

JEFF BROWN, ELECTRONIC ARTS

0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXb10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx^%xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx 0oxbxX X:1 xXboX10x@ #Xx0oxbxX X:1 0Xx0-Xx

Mais de 150 companhias se comprometeram a entregar jogos Xbox — alguns dos quais chegamos a ver rapidamente em vídeo, apresentados pela Microsoft

do nariz de um T-Rex. Por causa da grande proximidade do Xbox com o PC, os desenvolvedores podem contar com as mesmas ferramentas que estão acostumados a usar nos jogos de PC.

Para empresas grandes como a Electronic Arts ou a Activision, é quase como não ter que pensar em simplesmente esquecer títulos existentes para essa nova plataforma. Embora não possa confirmar títulos específicos em desenvolvimento para o Xbox, ela dá a entender que sucessos de esportes/ação como *Tony Hawk's Pro Skater* farão sua transição natural para a plataforma da Microsoft. Outras empresas também vêem a entrada de sucessos atuais em console. "É a nossa prioridade", diz Brown, da EA. "Quando pensamos em conteúdo, a primeira coisa que nos vem à mente é popularizar títulos disponíveis para Xbox."

Finalizando, a má notícia é que não há como garantir que mesmo empresas como a Konami e a Capcom entreguem a quantidade de games que o público deseja. Basta olhar os poucos títulos que a Konami produziu para o Nintendo 64 após anunciar que havia assinado contrato com aquele sistema. A Microsoft está fazendo o máximo para manter seus relacionamentos fluindo. Um grande passo é construir um braço da equipe no Japão. Não há planos para, digamos, comprar uma empresa desenvolvedora no Japão, mas há planos para continuar o padrão de relacionamento que tiveram no início. Mas todos no jogo sabem de algo fundamental: no final das contas, o teste verdadeiro não é o hardware, os kits de desenvolvimento ou os desenvolvedores. É a diversão.

Xbox: tudo sob controle

Mal os kits do Xbox foram distribuídos aos fabricantes, e a Interact afirmou ter um modelo 100% compatível com a plataforma Microsoft. Isso porque o joystick suportado no kit era muito (muito mesmo) parecido com o modelo Hammerhead da fabricante de acessórios Interact. Pois é, acontece que a Microsoft mantém segredo sobre o design do controle (tão importante quando o console) e revelou apenas suas funções: dois direcionais analógicos (que podem ser também pressionados), seis botões inferiores, dois botões superiores e botão Start – lembrando muito os comandos vistos no PlayStation 2. Aliás, também o controle possui slots para encaixar memory cards e, acredita-se, poderá ter uma versão sem fio.

Segredos do Xbox

O site do Xbox (**www.xbox.com**) traz sessões abertas ao público em geral, mas também níveis fechados. A parte mais intrigante é chamada de Dark Room (quarto escuro). Para acessá-la, o visitante precisa usar uma senha secreta. Pois é, mas nossos espiões descolaram as palavras-chave para você: 2001, power, justturniton, demo, raven, unleashed.

O poder é todo dele

Tecnicamente, o Xbox é superior a qualquer console de 128 bits, com qualidade gráfica absurda e ótimas ferramentas de programação – o que permite criar jogos em pouco tempo. Para ter uma idéia do potencial da máquina, o vídeo batizado de Raven (com a garota e o robô dançando) usou cerca de 1/4 da capacidade do aparelho e, no que diz respeito à quantidade de polígonos, foram gerados pouco mais de 500 mil, enquanto a máquina é capaz de gerar mais de 150 milhões (300 vezes mais).

Dados, dados, dados...

A velocidade do Xbox permite calcular efeitos que simulam a física. Isso significa que os técnicos não precisam rachar a cuca programando as reações dos elementos pelos cenários, pois o próprio videogame faz o serviço. E, como exemplo disso, a Microsoft mostrou um vídeo onde uma bola de pingue-pongue é solta numa sala cheia de ratoeiras, iniciando uma incrível reação em cadeia – e o computador calcula as reações em tempo real.

Comparando a máquina

No ano de 2001 a promessa é de cinco consoles de 128 bits no mercado, mas o fato é que o principal concorrente do Xbox é, segundo a própria Microsoft, o PlayStation 2. Assim, resolvemos colocar as características dos videogames lado a lado. Compare:

	Xbox	Playstation 2
Memória	64	36
Mídia	1,2 a 4,7GB	1,2 a 4,7GB
Polígonos	150 milhões	66 milhões
Transferência	6,4GB	3,2GB
Velocidade CPU	733MHz	300MHz

"Dois passos para lá, dois passos para cá. Estamos pegando o ritmo"

Apoio das fabricantes

Desde 1998, quando a Microsoft anunciou que estava produzindo um videogame de 128 bits, o mercado vem duvidando da capacidade dela no ramo de jogos – afinal a maioria dos games produzidos para PC é bem diferente da vista nos consoles. Mas é bem verdade que isso não passa de preconceito, afinal a própria Sony era vista como uma fabricante de CD-players e TVs – e hoje é líder na área de videogames. E, mostrando que a empresa de Bill Gates não está para brincadeira, a Microsoft divulgou a lista das produtoras (incluindo diversas softhouses japonesas) que estão desenvolvendo jogos para o Xbox. Confira:

- Acclaim Entertainment
- Activision
- Aki
- Alfa System
- Altar Interactive
- Anchor
- Angel Studios
- Arc System Works
- Argonaut Games
- Arika
- Artdink
- Artoon
- Ask
- Atlus
- Attention to Detail
- Awesome Developments
- Bam! Entertainment
- Bandai
- Barking Dog Studios
- Bethesda Softworks
- Bioware
- Blue Byte Software
- Blue Shift
- Bunkasha Publishing
- Capcom Entertainment
- Charybdis
- Climax
- Conspiracy Entertainment
- Core Design
- Crave Entertainment
- Criterion Software
- Cryo
- Crystal Dynamics
- Datam Polystar
- Deep Red Games
- Digitalware
- DMA Design
- Dreamcatcher
- Dreamforge Entertainment
- Dwango
- Dynamix
- Edge of Reality
- Eidos Interactive
- Empire Interactive
- Eon Digital Entertainment
- Epic Games
- Escape Factory
- Fox Interactive
- From Software
- Funcom
- Gameplay
- Gathering of Developers
- Genki
- Global a Entertainment
- Hand
- Hasbro Interactive
- Havas Interactive
- Headlock
- Heavy Iron Studios
- HIC
- Housemarque
- Hudson Soft
- Humongous Entertainment
- Id Software
- I-Imagine Interactive
- Image
- Imagineer
- Incredible Technologies
- Infogrames Entertainment
- Interplay Entertainment
- Jaleco
- Kaboom Studios
- Kalisto Entertainment
- Kemco/Kotobuki System
- Kodiak Interactive Software Studios
- Koei
- Konami Computer Entertainment
- Kool Kizz Amusement Works
- Kuju Entertainment
- Legend Entertainment Company
- Lightweight
- Lost Boys Interactive
- Majesco
- Mass Media
- Max-International
- Melbourne House
- MGM Interactive
- Microids
- Midas Interactive Entertainment
- Midway Home Entertainment
- Monolith Productions
- Monster Games
- Mythos Games
- Nagi
- Namco
- Nest
- Neversoft Entertainment
- Nihilistic Software
- Nihon Create
- Novalogic
- Over Work's
- Pacific Coast Power & Light
- Panther Software
- Papyrus
- Paradigm Studios
- Pipe Dream Interactive
- Qube
- RAC
- Radical Entertainment
- Rage
- Raven Software
- Red Storm Entertainment
- Reflections Interactive
- Ripcord Games
- Riverhillsoft
- Rockstar Games
- Saffire
- Sci Entertainment Group
- Shoeisha
- Sierra Studios
- Silicon Dreams Studio
- Simon & Schuster Interactive
- Sky
- Southpeak Interactive
- Spike
- Starbreeze Studios
- T&E Soft
- Taito
- Takara
- Take-Two Interactive Software
- Takuyo Kougyo
- TDK Mediactive
- Tecmo
- Telenet Japan
- Terminal Reality
- The Codemasters Software Company
- The Collective
- The Lego Company A/S
- The Whole Experience
- THQ
- Titus
- Topware Interactive
- Treasure
- Ubi Soft Entertainment
- Valve Software
- Victor Interactive Software
- Video System
- Virgin Interactive
- Vis Entertainment
- Volition
- Warthog
- Xenn
- Yager Development
- Yuki Enterprise
- Zono

O jogo planetário

Com o método chamado localização, é possível que um game feito para os americanos seja perfeitamente adaptado ao mercado asiático, por exemplo

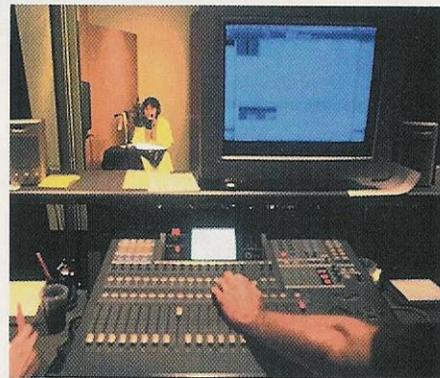
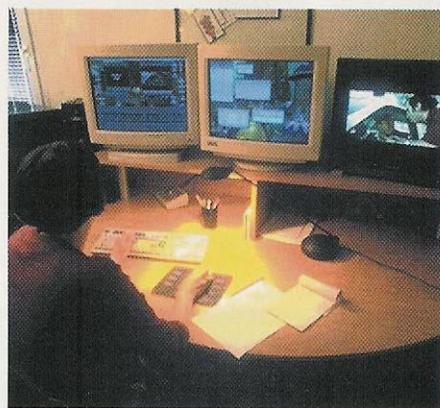
Você acredita que uma empresa seja capaz de investir 5 milhões de dólares no desenvolvimento de um game? Pode crer, isso é possível. Os caras são loucos, você deve estar pensando. Afinal, é grana o bastante para comprar um PlayStation 2 por dia durante 73 anos. Ok, mas quem vai querer um videogame por dia desde o nascimento até virar um velhinho? Sei lá, só estou tentando mostrar que desenvolver um jogo hoje envolve muita grana. Para compensar um investimento assim, as produtoras acabam tendo de vender seus games mundialmente, e uma das ferramentas mais utilizadas é a de localização – a adaptação do jogo para vários países, incluindo a tradução.

O processo de localização começou com duas perguntas: como vender no mercado europeu ou asiático um jogo de ação e aventura criado para os americanos? Como adaptar um jogo de estratégia para consumidores de diferentes línguas e culturas? Se é possível resumir, localização são todas as formas em que um jogo é modificado para se adequar às características técnicas, lingüísticas e culturais de cada país. Para a francesa Ubi Soft, por exemplo, que distribui suas criações em 52 países, a localização é um fator de extrema importância (financeira). Adaptar os games para diferentes mercados representa um desafio estratégico que garante o crescimento mundial da empresa. E vale frisar que não se trata de simples tradução.

Estúdio, a chave de tudo

Para mostrar o que acontece, pegamos carona com os franceses da Ubi Soft – afinal, eles concordaram em mostrar para a gente como as coisas funcionam. O pessoal da Electronic Arts também deu uma força (veja o boxe de *Fifa 2001*). A empresa francesa mantém um estúdio específico para fazer as localizações. Ali também são realizados trabalhos para outras companhias, que confiam sua linha de produção à Ubi.

Dentro desses estúdios, os gerentes do projeto de localização e os criadores dos jogos sentam-se e trocam figurinhas para prever, desde cedo, as modificações necessárias para a localização dos produtos e identificam o que deve ser feito para minimizar a quantidade de tempo envolvida em cada projeto. No caso da Ubi Soft, o estúdio faz localização de um game para vários países simultaneamente.

Os gerentes de projeto são os donos da chibata. Eles mandam e desmandam. Trabalham com designers gráficos e engenheiros de som internos, bem como com tradutores independentes dos países-alvo, mobilizando todo mundo de forma a garantir uma entrega rápida e de qualidade de cada game. O departamento de localização assume cerca de 450 produtos por ano, sendo que cada projeto se define como um produto em uma única língua e único meio. O estúdio pode trabalhar com qualquer console ou portátil: PC, PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, GB Advanced, Nintendo GameCube, DreamCast, PlayStation 2, Xbox...

Todas as falas dos jogos são traduzidas. Nos estúdios da Ubi Soft, em Paris (França), o game *Rayman* ganha versão em japonês

Não apenas as falas têm nova versão. A localização envolve também a alteração de personagens e, se preciso, de fases

Como rola a localização

• O gerente de projeto cria um kit de localização que inclui todos os arquivos e conteúdos dos jogos (som, imagens e texto).

• É feita a tradução de todo o texto e diálogos presentes no jogo, incluindo as falas dos personagens e os manuais.

• São executadas as modificações de áudio e vídeo necessárias para adaptar o jogo à cultura e aos gostos de cada país, incorporando essas mudanças ao jogo.

• Esse estágio do processo pode ser breve em alguns títulos e extenso em outros, depende da quantidade de diferenças culturais em questão e das preferências estéticas e auditivas, bem como das leis de cada país – algumas nações, por exemplo, proíbem a exibição de sangue.

• Elenco. Recrutam-se atores e cantores para as falas e músicas do produto. O diretor artístico fica responsável por selecionar os atores e cantores, além de produzir as faixas de áudio.

• Gravação e pós-produção.

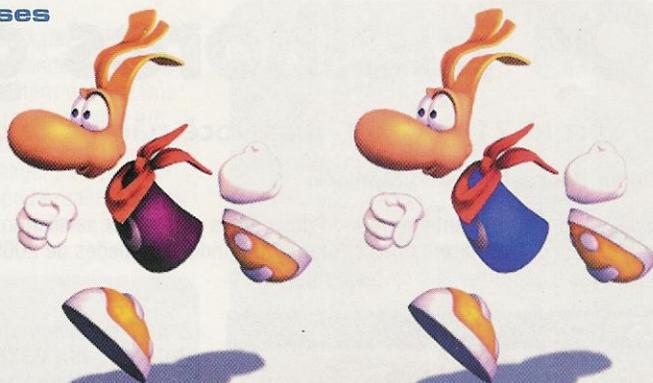
• Combinação e entrega dos diversos elementos para o departamento de integração, que trabalha o produto na língua-alvo (ou seja, integra elementos e faz uma avaliação de qualidade). Esse processo é feito pelos criadores dos games ou, se o jogo for criado internamente, nos estúdios da Ubi Soft.

• Nos testes de linguagem, realizados por uma firma terceirizada na França ou no país-alvo, observam se as traduções fazem sentido e se as modificações ficaram pertinentes. Pronto, cara, o game está nacionalizado. Pena que raríssimos games cheguem localizados ao Brasil.

Rayman 2, mudanças para agradar japoneses

Uma das mais complexas localizações que a Ubi Soft executou foi a versão japonesa de *Rayman 2: The Great Escape* para Dreamcast. Para adaptar esse game ao mercado nipônico, foi preciso uma porrada de mudanças. Os tradutores começaram a trabalhar no texto e no roteiro, enquanto os designers gráficos consideraram inúmeras formas de realizar as alterações necessárias nos personagens. Logo no começo, a equipe japonesa montou um grupo de debate para aprovar as modificações impostas a Rayman e companhia. Uma das mudanças fundamentais foi alterar a cor da camisa de Rayman, que era roxa – roxo significa doença e morte no Japão, e isso vai contra o espírito alegre do herói. A camisa ficou azul.

Outro problema: Rayman possui só quatro dedos, como certos membros da Yakuza, a máfia local. Após alguma pesquisa, o número de dedos foi mantido. O argumento foi bom: Mickey Mouse e Mario também têm quatro dedos e foram recebidos muito bem pelos japoneses. Ly, a amiga de Rayman, também teve de ser mudada. Os participantes do grupo de debate a viram como uma pessoa má, sendo que Ly é uma heroína bondosa. Para se tornar uma personagem agradável, os designers gráficos refizeram sua roupa de acordo com o gosto japonês e redesenharam seu rosto, suavizando os traços (arredondando olhos e boca).

A família Globox também sofreu alterações. As cores foram padronizadas e suas bocas escuras, recoloridas para tornar os personagens mais atraentes para o público japonês. A maioria dos personagens foi alterada de alguma forma e suas cores neutras deram lugar a tons mais vibrantes. O cenário de *Rayman* também foi considerado escuro e modificado em parte, para ter mais luz e ganhar elementos positivos como borboletas, árvores, flores... Quem não sabe vai até achar que Rayman nasceu numa produtora de Tóquio.

No Japão, a camisa roxa de Rayman (acima) virou azul (acima à direita). A troca aconteceu porque o roxo é relacionado à morte entre os japoneses. Já a personagem Ly (ao lado), que é amiga de Rayman no game, ganhou olhos e bocas mais arredondados para não ficar com uma imagem agressiva aos orientais

Fifa 2001 usa locutor brasileiro

A série *Fifa*, da Electronic Arts, vendeu 20 milhões de cópias em todo o mundo. Distribuída em aproximadamente 50 países, a edição 2001 do game terá versões locais em 30% deles, incluindo o Brasil. Na versão brasileira, o destaque é a narração de Milton Leite, locutor esportivo da ESPN Brasil que, há três anos, exerce o cargo de narrador oficial do jogo. Na hora de narrar, Milton Leite precisa bancar o mágico: "Fico em um estúdio e não vejo as imagens. Tenho uma frase com uma orientação do que vai estar acontecendo na cena", diz Milton Leite. "Na verdade, eu mais interpreto do que narro." Para gravar todos os lances da versão 2001, com cerca de 90 mil palavras, ele precisou de cinco dias de gravação em maio e mais dois dias em agosto.

"Ele manda um canudo", "O goleiro dá um bico para frente", "Tira o zero do placar e faz 1 a 0" são jargões típicos do trabalho de Milton Leite. Ele conta que, nas primeiras duas versões com narrativa brasileira, não havia esses jargões. "O texto sempre vem em inglês e o pessoal traduzia ao pé da letra." O narrador da ESPN Brasil tenta sempre usar expressões comuns em suas transmissões pela TV. Ainda são necessários pequenos ajustes de programação, pois, algumas vezes, quando o goleiro pega uma bola fácil, a narração diz, com uma entonação exagerada para o lance: "Agarra, o goleiro, a bola!".

Para o papel de comentarista, a EA preferiu escalar um ator, Antônio Moreno, que não dispensa um balde de pérolas como "Seu técnico não está feliz com isto! É o segundo chute que ele erra!". Algumas frases parecem bem engraçadas e fora de contexto: quando o goleiro defende uma bola perigosa, o comentarista virtual solta um estranho "Ele está desesperado para manter a sua invencibilidade". Mas há acertos, também. Depois de fazer um gol contra, enquanto o vídeo mostra a figura cabisbaixa do zagueiro, Antônio Moreno comenta: "Ele não sabe onde enfiar a cara, Milton". Locuções e comentários à parte, o maior acerto de *Fifa 2001* é uma ausência: a dos dirigentes brasileiros de futebol, os cartolas. (Gláuber Soares)

O locutor da ESPN Brasil Milton Leite fez, pela terceira vez, a versão em português do *Fifa*, da EA. A narração é feita sem que ele veja as imagens

Os melhores games de 2000

O século 21 chegou, mas você não pode deixar de conferir os melhores jogos de 2000

Darius Roos e Humberto Martinez

Mais um ano importante no mundo dos games se passou, revelando agradáveis surpresas e também decepções. Agora é hora de fecharmos para balanço e avaliarmos quais foram os grandes campeões de 2000, analisando as principais categorias e suas melhores qualidades. Senhoras e senhores, eis os melhores:

ESTILOS

Melhor jogo de ação

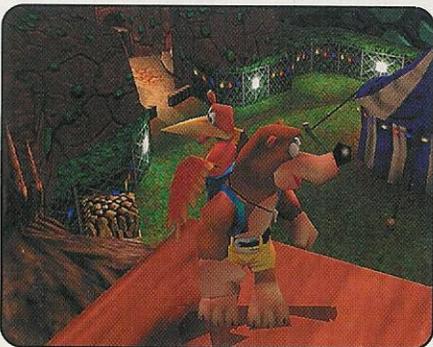
1º lugar: ***Perfect Dark* (N64)**

Durante a batalha contra a conspiração alienígena, você enfrentará um clima de ação ininterrupta. Além de sobreviver aos constantes tiroteios, Joanna Dark ainda precisa resgatar reféns e infiltrar-se em bases inimigas. E, não bastasse a rica aventura solo, o modo multiplayer é extremamente envolvente.

2º lugar: ***Dino Crisis 2* (PSX)**
3º lugar: ***The World Is Not Enough 007* (PSX)**

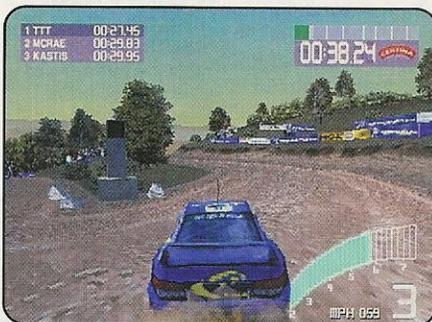
Melhor jogo de aventura

1º lugar: ***Banjo-Tooie* (N64)**

De todas as categorias, esta foi a que ofereceu menos dúvidas na escolha do campeão, pois *Banjo-Tooie* foi unanimidade. O ponto forte da jornada é a liberdade de exploração, permitindo escalar, nadar, voar e realizar outras proezas. O desafio é pauleira, pois são diversos itens e bônus para encontrar.

2º lugar: ***Rayman 2: The Great Escape* (DC, N64, PC, PSX)**
3º lugar: ***Spyro: Year of the Dragon* (PSX)**

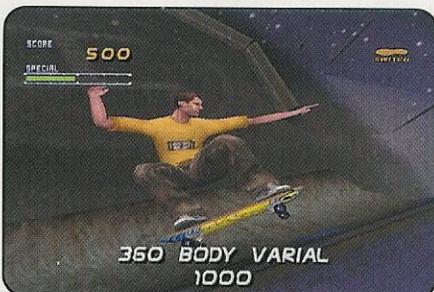
Melhor jogo de corrida

1º lugar: ***Colin McRae Rally 2.0* (PSX)**

Desta vez pintou sujeira nas corridas, afinal quem largou na frente foi Colin McRae e seu Ford campeão de provas de rali enlameadas. Nessa segunda versão, além das disputas contra o tempo, também há possibilidade de enfrentar outros carangos. Agora, sobre o ponto forte, ele fica no controle dos veículos.

2º lugar: ***Test Drive Le Mans 24 Hours* (DC)**
3º lugar: ***Sega GT Homologation Special* (DC)**

Melhor jogo de esporte

1º lugar: ***Tony Hawk's Pro Skater 2* (DC, PSX)**

Transformando um esporte pouco divulgado em febre virtual, *Tony Hawk's 2* faz o jogador sentir-se fera no skate, demonstrando dezenas de movimentos, competidores e cenários reais. Para tornar o game mais competitivo, há diversas missões a cumprir, dinheiro para conquistar e novas habilidades para comprar.

2º lugar: ***Virtua Tennis: Sega Professional Tennis* (DC)**
3º lugar: ***NBA 2K1* (DC)**

Melhor jogo de luta

1º lugar: ***Ultimate Fighting Championship* (DC, PSX)**

Dotado de excelente movimentação e realismo nos golpes dos personagens, *UFC* mostra a violência e técnica do vale-tudo. São mais de quinze feras da competição real e modos variados de jogar, podendo-se simplesmente destruir todo mundo para chegar ao cinturão ou treinar e desenvolver seu próprio lutador.

2º lugar: ***Dead or Alive 2* (DC)**
3º lugar: ***Ready 2 Rumble Boxing: Round 2* (DC, GB, N64, PSX)**

Melhor jogo de RPG

1º lugar: ***The Legend of Zelda: Majora's Mask* (N64)**

A liderança de *Majora's Mask* é indiscutível, pois o game reúne todos os atributos que um grande RPG exige: dezenas de horas de jogo, enredo inteligente e uma enormidade de missões a cumprir – além do tempo restrito para cumprir as tarefas. Também merecem destaque as armas e transformações do herói.

2º lugar: ***Final Fantasy 9* (PSX)**
3º lugar: ***Chrono Cross* (PSX)**

Melhor jogo de quebra-cabeça

1º lugar: *Pokémon Puzzle League* (GB, N64)
Usando a mesma receita do clássico *Tetris* e aproveitando o carisma dos pokémon, este game pode viciar e tomar horas e horas do seu tempo. Jogando sozinho ou contra um amigo, seu objetivo principal será encaixar as insígnias pokémon com outras peças. Tudo é simples no game, mas a diversão é absurda.

2º lugar: *ChuChu Rocket!* (DC)
3º lugar: *Breakout* (PSX)

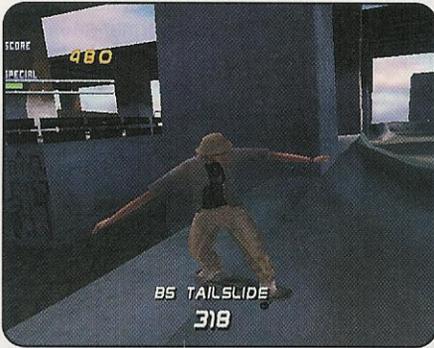
DESTAQUES

Melhor animação

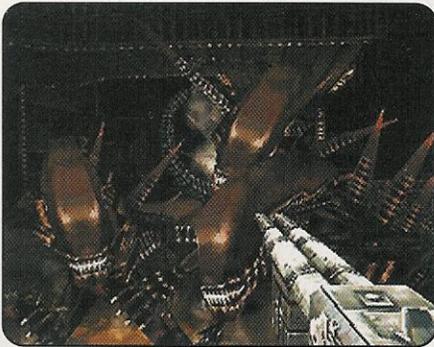
1º lugar: *Chrono Cross* (PSX)
As animações em CG de *Chrono Cross* barbarizam graças à excelente definição na imagem e criatividade das seqüências, conseguindo dar uma ênfase dramática às situações ocorridas na aventura. O principal destaque fica com a abertura, que é composta por uma excelente montagem das várias cenas da jornada.

2º lugar: *Final Fantasy 9* (PSX)
3º lugar: *Dino Crisis 2* (PSX)

Melhor controle

1º lugar: *Tony Hawk's Pro Skater 2* (DC, PSX)
Devido à variedade de comandos e situações para usá-los, *Pro Skater 2* tem um sistema simples e rápido de controle, baseado em comandos curtos e intuitivos. A movimentação do personagem é livre e de respostas rápidas. Você pode realizar várias seqüências de manobras em qualquer lugar sem se atrapalhar.

2º lugar: *Virtua Tennis: Sega Professional Tennis* (DC)
3º lugar: *Perfect Dark* (N64)

Melhor efeito sonoro

1º lugar: *Alien Resurrection* (PSX)
Responsáveis pelo clima do game, os efeitos sonoros de *Resurrection* surpreendem. A qualidade do som é perceptível nas vozes e ruídos que aterrorizam e nas explosões e grunhidos dos alienígenas. Outro aspecto importante é a variação da intensidade do som conforme você se aproxima ou afasta da fonte.

2º lugar: *Vagrant Story* (PSX)
3º lugar: *Medal of Honor Underground* (PSX)

Melhor gráfico

1º lugar: *Shenmue: Chapter One – Yokozuka* (DC)
Com um realismo sem igual e dedicação notável na construção de uma cidade virtual baseada na arquitetura oriental, *Shenmue* exibe centenas de cenários destruidores: você realmente sente as dimensões e tem a sensação de estar num ambiente real... sem falar na variedade exposta nas fisionomias das pessoas.

2º lugar: *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* (DC)
3º lugar: *Quake 3 Arena* (DC)

Melhor trilha sonora

1º lugar: *Chrono Cross* (PSX)
Apresentando excelentes músicas orquestradas, a aventura traz uma variedade enorme de faixas que combinam perfeitamente com o clima da ocasião. Entre os destaques estão a música tema da apresentação, *Time Scar*, que é um belo mix de violino com órgão eletrônico e *Magical Dreamers*, um solo de baixo.

2º lugar: *Banjo-Tooie* (N64)
3º lugar: *Tony Hawk's Pro Skater 2* (DC, PSX)

ESPECIAL

Melhor multiplayer

1º lugar: *Perfect Dark* (N64)
O modo multiplayer de *Perfect Dark* não agrada apenas pela ação e competitividade, mas também pelas idéias inovadoras. Participando de variadas missões nesse modo, até doze guerrilheiros podem trocar tiros ao mesmo tempo, variando entre personagens humanos e sims (que são controlados pelo computador).

2º lugar: ***Quake 3 Arena*** **(DC)**
3º lugar: ***Crash Bash*** **(PSX)**

Melhor on-line

1º lugar: ***Quake 3 Arena*** **(DC)**
Se cair matando nos duelos de *Q3A* é demais, melhor ainda é embarcar nas disputas via internet. E o console Dreamcast permite pegas on-line contra adversários de todo o mundo, inclusive possibilitando desafiar usuários de computadores Macintosh e PC. Enfim, você pode fuzilar os gringos numa boa.

2º lugar: ***NFL 2K1*** **(DC)**
3º lugar: ***ChuChu Rocket!*** **(DC)**

Melhor inovação

1º lugar: ***Samba de Amigo*** **(DC)**
Além de ser original no estilo, *Samba de Amigo* oferece ao jogador uma diferença totalmente nova, transformando-o num rumbeiro. Afinal, para jogar é necessário um acessório especial em forma de maracá, com o qual o participante sacoleja para acompanhar o ritmo da música, seguindo as indicações na tela.

2º lugar: ***Seaman*** **(DC)**
3º lugar: ***Sheep*** **(PSX)**

GRANDES

Melhor jogo

1º lugar: ***The Legend of Zelda: Majora's Mask*** **(N64)**
A nova versão do clássico *The Legend of Zelda* superou em todos os aspectos: cenários muito maiores e mais detalhados, enredo original e inteligente, dezenas de missões que culminam no recebimento de dezenas de itens, armas e novas habilidades, como a capacidade de transformar-se noutras criaturas.

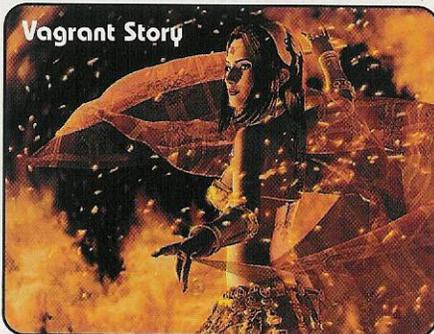
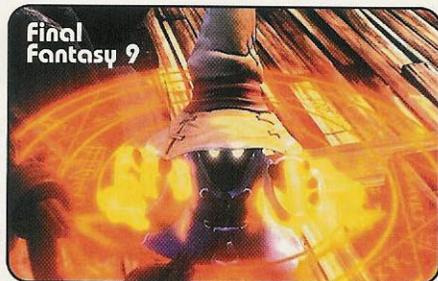
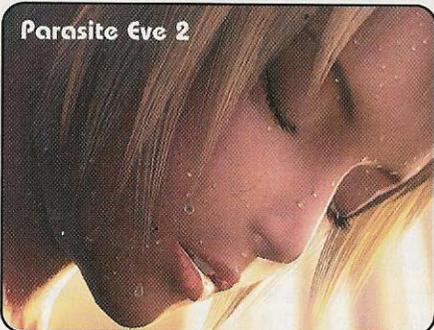
2º lugar: ***Tony Hawk's Pro Skater 2*** **(DC, PSX)**
3º lugar: ***Shenmue – Chapter One: Yokozuka*** **(DC)**

Melhor produtora

1º lugar: **Squaresoft**
Lançando ótimos títulos, a Squaresoft mostrou mais uma vez ser uma das maiores potências do ramo e já começa a investir também na área cinematográfica, com o filme *Final Fantasy*. Dentre os bons títulos deste ano estão: *Chrono Cross, Parasite Eve 2, Threads of Fate, Vagrant Story* e o campeão de vendas *Final Fantasy 9*.

Vagrant Story

Parasite Eve 2

Final Fantasy 9

2º lugar: **Sega Enterprises Limited**
3º lugar: **Rareware Limited**

Melhor videogame

1º lugar: **Dreamcast**
Competindo com o gigante da Sony, o Dreamcast surpreendeu muita gente com uma enorme variedade de bons jogos, sendo a maior parte muito criativos e conversões de arcades. Um de seus maiores trunfos foi o acesso à rede, que nos permite jogar excelentes games contra desafiantes oriundos da internet.

2º lugar: **PlayStation**
3º lugar: **Nintendo 64**

PC

Os cinco melhores do ano

1º lugar: ***No One Lives Forever***
Misturando toques de espionagem típicos dos filmes do 007 e do hilário Austin Powers, a agente secreta Cate Archer viaja pelo mundo para combater criminosos neste belo game. O tiroteio pode rolar no ar (durante um salto de pára-quedas), embaixo d'água e por outros cenários extremamente detalhados.

2º lugar: ***Escape from Monkey Island*** **(*Fuga da Ilha dos Macacos*)**
3º lugar: ***American McGee's Alice***
4º lugar: ***Hitman Codename 47***
5º lugar: ***Diablo 2***

PERSONALIDADES

Melhor coadjuvante

1º lugar: **Kazooie (*Banjo-Tooie*/N64)**
Vivendo de forma aconchegante dentro da mochila do urso Banjo, a passarinha Kazooie é uma personagem tão bem produzida que chega muitas vezes a roubar a cena do urso pateta. Sempre grosseira e mal-educada, Kazooie tira um sarro dos personagens encontrados na aventura, arrancando muitas gargalhadas.
2º lugar: **Vivi Ornitier (*Final Fantasy 9*/PSX)**
3º lugar: **Bob Burnquist (*Tony Hawk's Pro Skater 2*/DC/PSX)**

Melhor herói

1º lugar: **Link (*The Legend of Zelda: Majora's Mask*/N64)**
Dotado de espírito nobre e sempre agindo com coragem, dedicação e honra, Link arrisca-se nas mais perigosas situações para salvar a dimensão de Termina. O lema do jovem é ajudar todos que precisem de suas habilidades pelo caminho. Apesar de não soltar nenhuma fala na jornada, suas expressões o precedem.
2º lugar: **Zidane Tribal (*Final Fantasy 9*/PSX)**
3º lugar: **Banjo (*Banjo-Tooie*/N64)**

Melhor gata

1º lugar: **Joanna Dark (*Perfect Dark*/N64)**
Sexy e perigosa, a heroína Joanna Dark ganha com louvor o título de musa virtual de 2000. Dotada de um corpo escultural e lábios carnudos, a gata arrancou suspiros dos gamemaníacos. Mesmo em situações perigosas, Joanna sempre mantém o olhar autoritário, fazendo os adversários tremerem nas bases.
2º lugar: **Regina (*Dino Crisis 2*/PSX)**
3º lugar: **Aya Brea (*Parasite Eve 2*/PSX)**

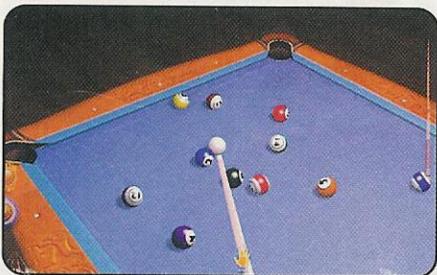
Melhor vilão

1º lugar: **Alvaro Vasques (*Driver 2: Back on the Streets*/PSX)**
O traficante brasileiro ganha de longe de qualquer outro vilão virtual com sua expressão impiedosa. Lenda no submundo do crime, o intocável bandido pouco aparece no game, mas isso não o impede de controlar seus homens com braço-de-ferro, orquestrando mortes e atividades ilegais por toda a América.
2º lugar: **Gruntilda (*Banjo-Tooie*/N64)**
3º lugar: **Sigma (*Mega Man X5*/PSX)**

Fabio Michelin

Maximum Pool (DC)

Esporte, Sierra On-line Incorporation
1 a 4 jogadores, 1 GD

Finalmente um jogo para malandro nenhum botar defeito. Afinal as mesas aveludadas permitem jogadas com efeitos que beiram a perfeição. Em *Maximum Pool*, você entra em ótimas partidas de bilhar com a possibilidade de massacrar gente de todo o mundo no modo multiplayer. O único problema é o visual pouco realista, já que o jogo acontece em um lugar sem paredes, bebidas ou mulheres – fatores típicos nesse tipo de disputa. Em compensação, você não perde dinheiro apostando contra um sujeito mal-encarado.
Nota final: 5,0

A do meio vai à esquerda, depois à direita, e pronto: belo strike

Urban Chaos (DC)

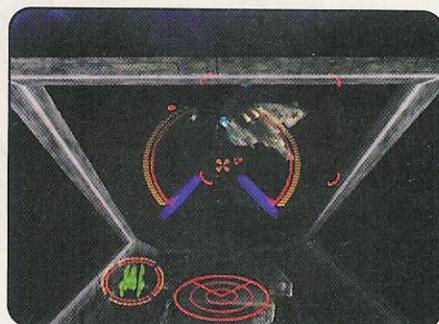
Aventura, Eidos Interactive Limited
1 jogador, 1 GD

Você acha São Paulo violenta? Então espere só para ver a cidade que o espera em *Urban Chaos*. Na pele de um policial estilo Charles Bronson, sua missão é acabar com a criminalidade num lugar dominado pelo submundo. E não espere moleza: o jogo é difícil, cheio de enigmas e dezenas de inimigos espertos. Para complicar ainda mais, a jogabilidade é ruim o suficiente para deixá-lo em desvantagem nos momentos de ação. Esse pequeno defeito é levemente compensado pelo som e gráficos caprichados.
Nota final: 3,5

"Agora vocês verão. Deixa só eu terminar de me transformar em herói"

Star Lancer (DC)

Tiro, Warthog
1 a 6 jogadores, 1 GD

Troque tiros com vontade. E faça isso em pleno espaço sideral, curtindo as batalhas empolgantes do modo multiplayer de *SL*. Os gráficos são ótimos, e a jogabilidade, extremamente veloz – controlam-se as astronaves com muita precisão. A sensação de realidade é uma das melhores do gênero e pode ficar ainda melhor quando se enfrentam pilotos experientes pela internet. Pode crer, se você sempre se imaginou seguindo carreira numa patrulha estelar, disparando canhões e vendo estrelas, este é o seu jogo.
Nota final: 7,0

"Nossa! O Elvis acabou de passar por aqui pilotando um disco voador"

Ms. Pac-Man Maze Madness (DC)

Aventura, Namco Limited
1 jogador, 1 GD

A fofa Ms. Pac-Man prepara-se para mais uma importante missão: resgatar o pobre professor Pac-Man, aprisionado por uma bruxa invejosa. Para tanto, a garota de formas arredondadas deverá abastecer-se com todas as pastilhas e fantasmas que encontrar pelo caminho. Afinal, os quatro cenários em 3D disponíveis (divididos em mais de 180 fases) são malucos e cheios de perigos. Do Egito antigo ao Dia das Bruxas, você terá de desviar de explosões, empilhar blocos e até subir em trampolins para sobreviver.
Nota final: 6,5

"Já estou enjoada dessas bolinhas amarelas. Eu quero um hambúrguer!"

"Ah! Uma merecida pausa para retocar o batom e trocar esse modelito"

"Assim é covardia! Se você não descer, vou buscar a escada no porão"

Resident Evil 3: Nemesis (DC)

Ação, Capcom Entertainment
1 jogador, 1 GD

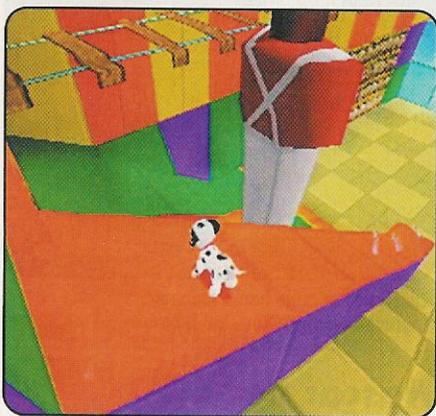
Mais um jogo clássico volta para arrebatar fãs com toda a qualidade do DC. Destaque para o visual de alta definição e para a velocidade alucinante com que tudo aparece na sua frente. No comando de Jill (a veterana oficial dos Stars) ou Carlos (o mercenário do grupo Umbrella), você enfrentará zumbis malvados e mutantes nojentos na deprimente Racoon City. Para vencer, basta fazer o básico: pegue o seu lança-mísseis ou sua escopeta e aniquile qualquer ser que aparecer na tela, vivo ou morto.
Nota final: 7,0

"Sai da frente, bicho feio! Você não tem chance. Prefiro é mulher"

102 Dalmatians: Puppies to the Rescue (DC)

Aventura, Eidos Interactive Limited
1 jogador, 1 GD

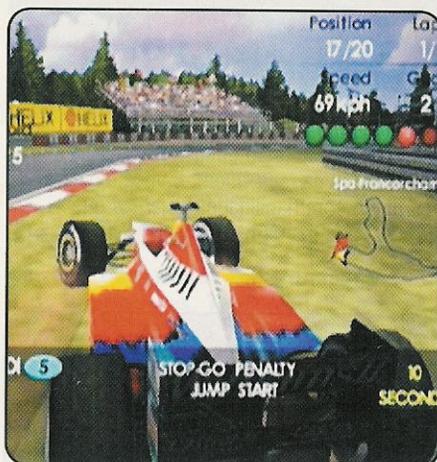
Diretamente do cinema, os alvinegros Albina e Domino chegaram para bagunçar o console como você nunca viu. Novamente fugindo da malvada Cruela Devil, eles terão de latir, pular, rolar e usar todas as peripécias caninas para conseguir libertar seus irmãos de pinta que foram seqüestrados pela vilã. São 20 fases diferentes – todas em cenários londrinos – cheias de ambientes coloridos e gráficos muito bem detalhados. O conjunto é exatamente igual ao do filme, garantindo uma diversão pra cachorro.

Nota final: 8,5

Os gráficos são tão coloridos que acabam deixando você desorientado

F1 Racing Championship (DC)

Esporte, Ubi Soft Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Corra a mais de 400 km/h e descubra por que tantos pilotos arriscam suas vidas na Fórmula 1. Aqui estão presentes todos os detalhes dessa competição, incluindo onze equipes famosas (entre elas Ferrari e Williams), 22 pilotos dos mais habilidosos (do finlandês Mika Hakkinen ao nosso Rubens Barrichello) e todos os grandes templos do esporte, como Interlagos (Brasil), Melbourne (Austrália) e Montreal (Canadá). O único pecado do game – aliás, grave na atualidade – é não apresentar disputas on-line.

Nota final: 7,5

O realismo não fica apenas nos gráficos, controlar os carros é muito difícil

Mars Matrix: Hyper Solid Shooting (DC)

Tiro, Capcom Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Revivendo os clássicos em 2D de batalhas espaciais, *Mars Matrix* lembra os bons jogos de fliperama. Os cenários são bem trabalhados e os tiros vêm de todos os lados, o que garante imersão total na tela. O arsenal é composto por três tipos de armas: raio laser, canhão automático e um campo de energia que suga os disparos inimigos e cria uma enorme explosão. Sua meta é destruir tudo e coletar o dinheiro que aparecer pelo caminho – assim você somará créditos o bastante para chegar às fases secretas.

Nota final: 8,5

"O que é isso vermelho e azul? Ah é, são os meus tiros... hehehê"

Chicken Run (DC, PSX)

Aventura, Eidos Interactive Limited
1 jogador, 1 GD ou 1 CD

Baseado no divertido filme *A Fuga das Galinhas*, o game é de matar de rir. Tudo começa quando um bando de frangos tenta desesperadamente escapar de uma fazenda que mais parece um campo de concentração. Você terá de controlar a galinha Ginger e esgueirar-se por entre celeiros à procura dos pedaços de um mapa que mostra as rotas de fuga do lugar – isso tudo sem ser pego pelas terríveis mandíbulas dos cães de guarda. A qualidade gráfica faz jus ao filme e os cenários são excelentes. Vale a pena.

Nota final: 8,0

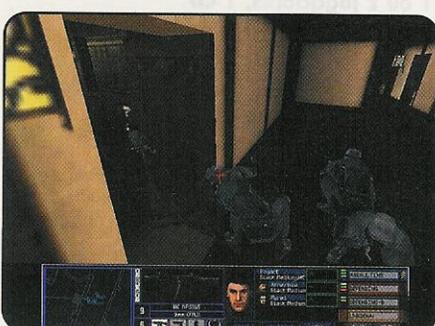
"Já mencionei que sou magricela e tenho gosto de remédio? Pense bem..."

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (DC)

Estratégia, Red Storm Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

Mostre que é um perito em estratégia militar e controle os oito membros do grupo antiterrorista Rainbow Six nas mais perigosas missões internacionais. Cada agente conta com habilidades próprias como especialidade em arrombamento, infiltração, resgate e outras técnicas. Para cada situação, você deverá optar por um agente diferente e a vitória depende da escolha certa. A visão é sempre em primeira pessoa e as missões ocorrem nos ambientes mais improváveis, de aviões a campos de batalha em Kosovo.

Nota final: 7,5

Esta é a vida do terrorista: bebe muito e depois destrói o mundo

"Por que ele foi deixar cair a lente de contato bem no meio da missão?"

Dave Mirra Freestyle BMX (DC, PSX)

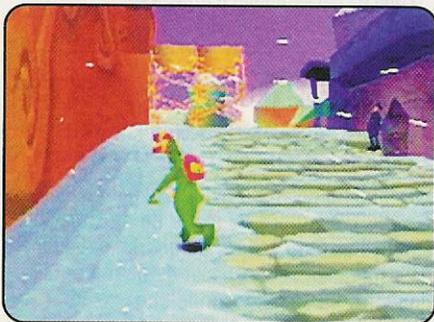
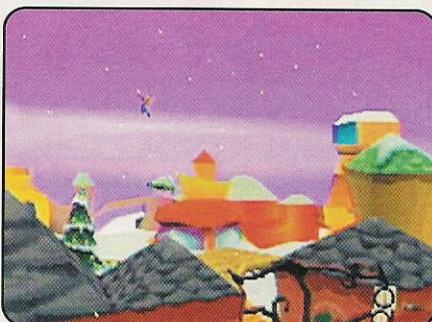
Esporte, Acclaim Entertainment Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Manobras radicais em BMX e trilha sonora no estilo punk e metal o esperam em *Freestyle*. Quem curte o esporte pode esperar ação de qualidade, afinal, foi supervisionado por gente que sabe do assunto: Dave Mirra, Ryan Nyquist e outros feras das bikes. As manobras extrapolam as leis da física e seriam impossíveis no mundo real. Mas, por isso mesmo, são muito legais. Em cada fase você terá de realizar objetivos específicos como, por exemplo, equilibrar numa roda só sobre os fios de alta-tensão.
Nota final: 6,0

O clima do jogo deixa qualquer um com vontade de andar de bike

The Grinch (PSX)

Aventura, Konami Computer Entertainment
1 jogador, 1 CD

No último Natal, os cinemas foram invadidos por seres estranhos, entre eles o monstro verde e desbocado Grinch. Pois então, essa criatura esverdeada e esquisita não gosta de festejar a data e fará de tudo para destruir os presentes de todos os indivíduos da raça Quem. E você é o cara que interpretará o monstro, avacalhando tudo pelo caminho com habilidades nojentas que incluem um poderoso mau hálito – se for necessário, conta-se também com a ajuda do seu repugnante cão, Max, que também é imundo.
Nota final: 4,5

Os cenários são confusos. Às vezes, não dá para saber aonde ir

O que será? Um pássaro, um avião ou... um Grinch bastante estranho

Além de arrepiar nas manobras, pegue todos as moedas pelo caminho para ganhar pontos

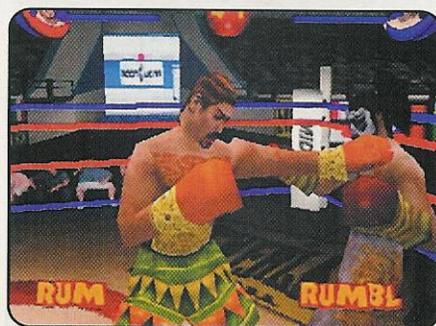
Burtrick Wake Boarding (PSX)

Esporte, Metro
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Que tal curtir muito sol e mulheres sensuais? Só para lembrar, nesse esporte o atleta fica sobre o wake board (uma espécie de skate board para usar na água) enquanto é puxado por uma lancha em alta velocidade. Enquanto desliza pela superfície d'água, o jogador pode realizar uma série de manobras radicais e, não bastasse isso, os trajetos incluem cenários com rios e até mesmo áreas pantanosas. Pois é, mas nem o controle simples salva e, indo por água abaixo, os gráficos e sons são decepcionantes.
Nota final: 4,0

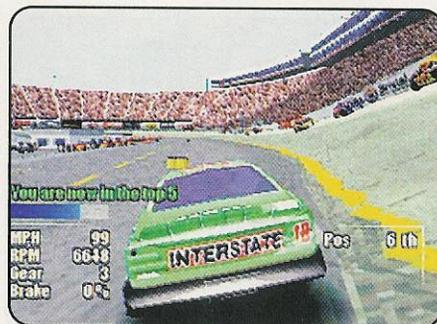
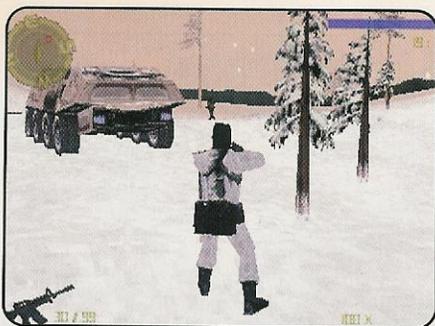
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (PSX)

Esporte, Midway Games Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Controle celebridades como Michael Jackson, Shaquille O'Neal e até versões cômicas de Hillary e Bill Clinton no melhor boxe do momento – agora nos 32 bits. Além desses, há outros pugilistas malucos no ringue, como cowboys, hippies e punks, cada qual com uma enorme variedade de provocações e ataques especiais. As partidas podem ser realizadas nos modo torneio ou carreira – e neste último você pode administrar o calendário de lutas e treinar seus competidores, fazendo exercícios de força e rotina.
Nota final: 6,0

Nunca houve tanta gente louca e engraçada num ringue real de boxe

Nascar Heat (PSX)

Corrida, Hasbro Interactive Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Os gráficos decepcionantes e o controle medíocre irritam até os mais fanáticos por stock cars. Aqui estão disponíveis 20 circuitos e dezenas de modelos de carangos, tudo embalado pela narração dos locutores gringos do esporte. Mas nem isso salva: para acabar de vez com a sua paciência, as provas podem ter mais de 400 voltas, o que beira o inaceitável! É importante não confundir esta tranqueira com a ótima série *Nascar* da Electronic Arts, pois são games diferentes e de qualidade bastante superior.
Nota final: 2,0

Na disputa, não faltam pistas ovais e circuitos de alta velocidade

"É apelação: eu com uma metralhadora e vocês com um tanque de guerra"

Spec Ops: Ranger Elite (PSX)

Ação, TalonSoft Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Imagine entrar numa guerra na qual seus inimigos são desprovidos de inteligência... debilóides mesmo. Por esse motivo, ser derrotado por eles está fora de cogitação. Pois é, apesar de enfrentar militares altamente treinados, acredite, suas missões de invasão e resgate serão moleza. Para cumprir suas metas, você dispõe de granadas, metralhadoras e outras armas e equipamentos que resolvem suas diferenças contra os terroristas. E não pense que o visual compensa, pois os ambientes não têm detalhes.

Nota final: 2,0

Bomber Man Party Edition (PSX)

Estratégia, Hudson Soft
1 ou 2 jogadores, 1 CD

O tradicional *Bomber Man* retorna com sua velha tática de aniquilar tudo e todos. São 50 fases totalmente novas e viciantes. Se você ainda não conhece o jogo, aí vai um resumo fácil: basta instalar explosivos por toda parte e correr para escapar das explosões. Simples e eficiente. No final, com tudo já devastado, você verá as passagens secretas que vão tirá-lo dali. No meio tempo surgirão itens especiais para aumentar o seu poder bélico, como novas habilidades, bombas-relógio e invencibilidade.

Nota final: 5,0

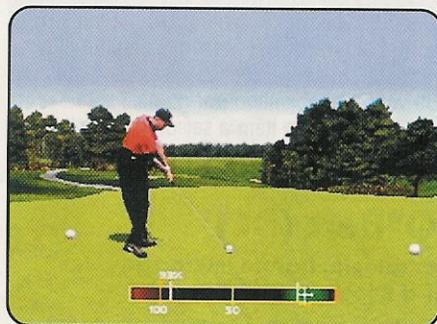
O ponto alto do game são as disputas multiplayer com amigos

Tiger Woods PGA Tour 2001 (PSX)

Esporte, Electronic Arts Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Muitas pessoas acham que golfe é coisa de gente rica e fresca, porém o esporte pode ser bastante divertido. Nos últimos anos, o astro Tiger Woods vem dando popularidade ao esporte e difundindo-o por todo o mundo. Agora é sua chance de controlar o próprio Tiger ou qualquer um dos outros profissionais disponíveis. Caminhando pelos morros e relvas de seis campos verdejantes, opta-se entre vários modelos de tacos e recursos, mas os controles são simples e de fácil aprendizado.

Nota final: 7,0

Veja só que classe. A digitalização dos jogadores reais é magistral

Cuidado com as sombras no campo, elas podem atrapalhar a tacada

Test Drive Le Mans 24 Hours (DC)

Corrida, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Paisagens exuberantes, enorme variedade de carros e jogabilidade realista fazem de *Le Mans* um ótimo candidato à sua lista de aquisições. Todas as dez pistas são muito bem trabalhadas, com efeitos de luz e outros detalhes legais. O controle do carro é pesado, transmitindo bem a sensação de tração. Há diversos tipos de provas, com tempo de duração variando de 10min até cansativas 24h. Gostou? Então é só escolher entre modelos Nissan, BMW, e outros monstros das pistas e partir para os rachas abusados.

Nota final: 7,0

Nesta corrida, você poderá escolher entre vários carros envenenados

Army Men Air Attack 2 (PSX)

Ação, The 3DO Company
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Aliste-se para mais uma batalha dos soldados de brinquedo. Agora, controlando um helicóptero de plástico, você participará de combates aéreos e devastará as unidades terrestres dos exércitos azuis. O game é cheio de ação, com tiroteios ininterruptos e explosões de respeito. Além de cumprir dezenas de missões solo – em cenários domésticos como parques e quintais –, você pode ingressar numa disputa contra um adversário humano ou, se preferir, também aliar-se a um parceiro em missões cooperativas.

Nota final: 5,0

Além de bombardear os inimigos com mísseis você pode carregar objetos e jogar nos inimigos

Winning Eleven 2000 2nd (PSX)

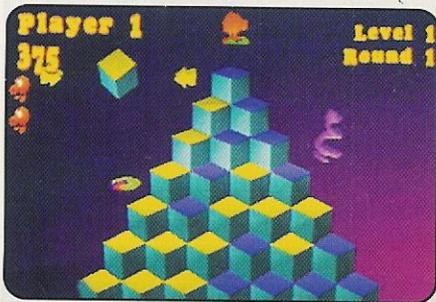
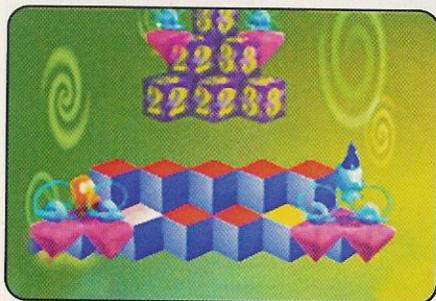
Esporte, Konami Computer Entertainment
1 a 2 jogadores, 1 CD

Para quem é apaixonado por games de futebol, temos uma boa e uma má notícia. A boa é que está disponível mais uma versão de *Winning Eleven*, a *2000 2nd*, e a má é que pouca coisa mudou: o jogo trouxe 27 times da liga japonesa de futebol e mais quinze estádios. Como na versão anterior, o jogo exagera na dificuldade e mostra que quem manda é o computador, os gráficos praticamente não mudaram e a jogabilidade continua a mesma. Se você é apaixonado por games, este é apenas mais um item a ser comprado.
Nota final: 4,0

As novas animações esta ainda mais legais e criativas, sempre mostrando partidas reais

Q*Bert (DC)

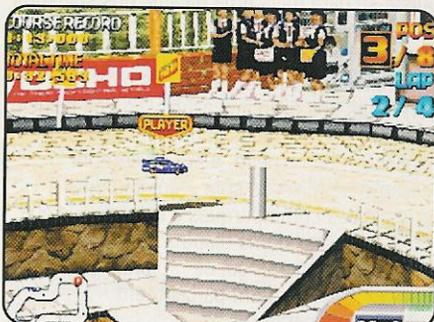
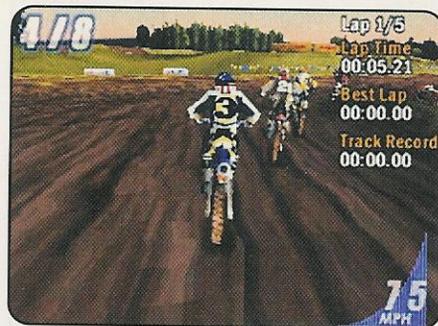
Estratégia, Hasbro Interactive
1 a 2 jogadores, 1 GD

*Q*Bert* já fez muito sucesso no arcade em meados dos anos 80. Tentando resgatar o prestígio da época, a Hasbro Interactive resolveu relançar o jogo para o Dreamcast. Mas desta vez, com as exigências dos atuais jogadores, *Q*Bert* deixa a desejar. Para quem quiser relembrar, está à disposição a antiga versão em 2D. O jogo é simples, tem efeitos legais de luz e som, mas com certeza não conseguirá grande sucesso. O objetivo é colorir os blocos. Você move os monstrinhos cabeçudos para cima dos blocos e nada mais.
Nota final: 2,5

Tome cuidado com os inimigos, senão esse será o seu fim

Não olhe muito para as espirais no fundo do cenário. Você pode passar mal

RC de Go! (PSX)

Corrida, Taito
1 jogador, 1 CD

Acomode-se na arquibancada e prepare seu controle remoto: a corrida vai começar. Controlando um carrinho em miniatura, você vai voar baixo. São duas modalidades de pistas: on road e off road. Durante a prova, se perder alguma peça do seu carro, não tem problema. Nos quatro modos do jogo, você poderá passar no shop e comprar pneus, motores, engrenagens, suspensão, capas, entre outras peças. O destaque desta nova versão é a visão real dos competidores nas arquibancadas controlando seus veículos.
Nota final: 7,0

Durante a chuva, muita calma, o solo está se tornando digimon (pura lama)

Os competidores podem controlar suas máquinas da arquibancada

Tome cuidado na largada.
Os adversários podem derrubá-lo

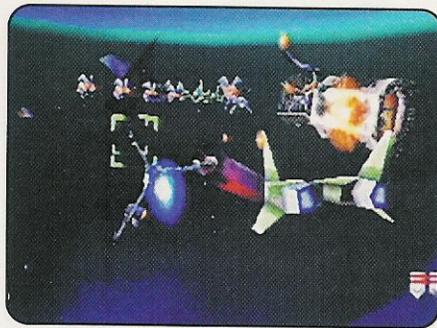
Super Cross 2001 (PSX)

Corrida, Electronic Arts
1 a 2 jogadores 1 CD

Com o novo *Super Cross 2001*, pegue a sua motoca e saia radicalizando em torneios de supercross, freestyle, motocross e arenacross, mas sem muito realismo. São cerca de 30 manobras diferentes. Para comandar sua moto, você escolhe um entre 25 personagens, cada um com características próprias, e ainda contrato com as estrelas Mike Metzger e Brian Deegan como jogadores secretos. O jogo pecou nos gráficos, que têm muitas quebras. Além da fraca jogabilidade, o som não empolga e a diversão não existe. Uma lástima.
Nota final: 3,0

Galaga Destination Earth (PSX)

Tiro, Hasbro Interactive Incorporation
1 jogador, 1 CD

O primeiro *Galaga* surgiu em 1988 e tornou-se sucesso nos arcades. Agora, atualizado para a nova era, o clássico de batalhas espaciais retorna numa versão tridimensional, tendo ainda variações de câmera que aumentam a profundidade das cenas... bem, é verdade que as mudanças de visão atrapalham, mas nada que ponha sua missão em risco. Sua tarefa é interromper o avanço de tropas alienígenas que pretendem tomar a Terra da humanidade – e, como no *Galaga* original, as astronaves atacam em grupo.
Nota final: 5,0

A versão 3D do clássico ganhou muitas cores e ação de tirar o fôlego

Boa ação: o laser no traseiro ajuda a ficar esperto e matar o frio

Star War: Demolition (DC, PSX)

Tiro, Lucas Arts
1 a 4 jogadores, 1 CD ou 1 GD

Além dos cinemas, parece que a Lucas Arts também pretende dominar o mundo virtual e lança mais um game pendurado no sucesso sem-fim de *Guerra nas Estrelas*. Desta vez, você embarca num veículo de grande porte – uma espécie de tanque de guerra futurista – e sai destruindo inimigos por arenas estelares. Para isso, estão disponíveis mísseis teleguiados, bombas, raios-trator e outras coisas explosivas. Um dos destaques está no modo multiplayer, onde você desafia o videogame em parceria com um companheiro.

Nota final: 7,5

Eternal Eyes (PSX)

Estratégia/RPG, Sunsoft
1 jogador, 1 CD

Mesmo sem nome ou produtora forte por trás, esta aventura é uma das melhores viagens em estratégias. Na longínqua terra de Gross, um local encantado pelas lendárias criaturas mappets – que mantêm o equilíbrio ambiental –, o maligno general Vorless está escravizando os animais e pretende conjurar uma espécie de demônio para tornar-se um ditador. Agora, na pele do mago Luca, você arrasará os exércitos inimigos e, além de abusar de magias, capturará criaturas para aumentar sua legião de seguidores.

Nota final: 6,0

Salve os animais do domínio do tirano Vorless controlando o mago Luca

Metropolis Street Racer (DC)

Corrida, Bizarre Creations
1 a 2 jogadores, 1 GD

Depois de enrolar muito, a competição *Metropolis* chega às pistas dos 128 bits – mas será que a espera valeu? Bancando o piloto de provas, você percorre cerca de 200 rotas, entre percursos situados da Inglaterra à China. Colocando o cinto de segurança, enquanto escolhe entre máquinas possantes de marcas como Ford, Mercedes e Toyota, o corredor confere um dos melhores visuais já produzidos para o console, dispondo de efeitos de luz que impressionam – porém falta mais desafio às provas.

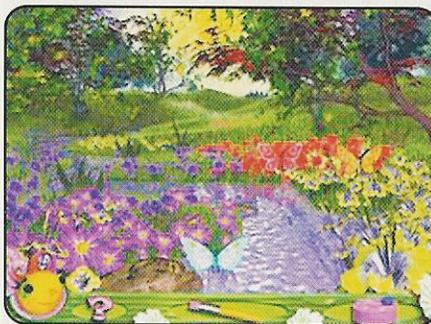
Nota final: 6,5

Os carangos de Metropolis são muito fieis aos originai no design, mas não na velocidade

Miss Spider Tea Party (PSX)

Interativo, Simon Schuster
1 jogador, 1 CD

Se você não tiver entre três e sete anos, nem experimente este game. Baseado no primeiro livro de colorir da série *Miss Spider* – um dos maiores sucessos gringos no ramo do entretenimento infantil –, é composto por exercícios com palavras, coordenação motora e reconhecimento de sons. Encontrar borboletas escondidas e ajudar outros bichos são algumas das suas tarefas. É tão básico que mesmo a língua inglesa não representa barreira. Ao contrário, pode ajudar crianças no aprendizado do idioma.

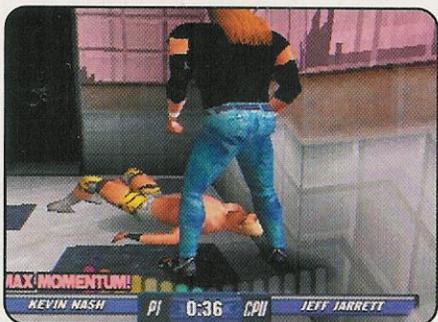
Nota final: 8,0

Os cenários são supercoloridos e detalhados, passando bem o clima dos livros infantis

As provas musicais desenvolvem a coordenação e memoria das crianças

WCW Back Stage (PSX)

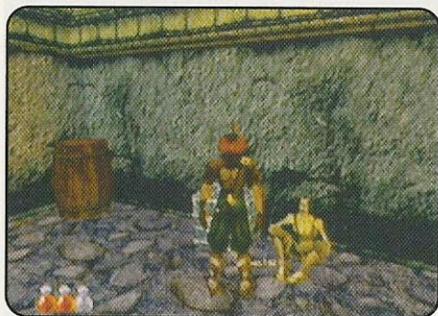
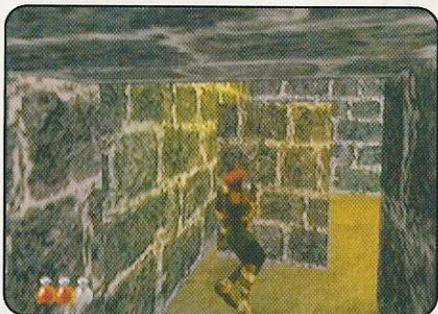
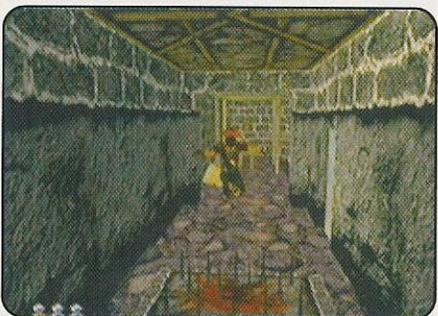
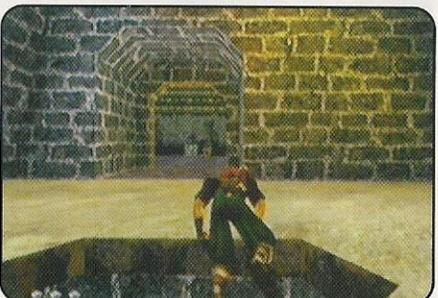
Luta, Electronic Arts Incorporation
1 a 2 jogadores, 1 CD

Mais uma luta livre acaba de chegar ao PlayStation. Desta vez, o *Back Stage* vai tirá-lo dos ringues para você cair na porrada contra os gorilas em vários locais inusitados. Estacionamentos, galpões e até fábricas abandonadas servem de cenário para as lutas. Além disso, você poderá usar o que encontrar pelo caminho – são armas como pedaços de madeira, canos, cadeiras e outros equipamentos improvisados. Agora, é só escolher entre 50 personagens, todos oficiais da liga WCW, e partir para a luta.

Nota final: 5,5

Não tenha dó!! Use madeiras, cadeiras e o que estiver por perto para detonar seu oponente

Arabian Nights: Prince of Persia

Mil e uma noites de aventura

Totalmente em 3D, o clássico Prince of Persia retorna com seus perigos e magias

Seja rápido para evitar as armadilhas. Elas estão por toda parte

Para encontrar as passagens secretas, é preciso usar muita força

Ao identificar manchas de sangue no chão, fique atento: perigo à vista

Os quinze cenários são muito bem trabalhados, e as fases, gigantescas

Os felizardos gamemaníacos dos anos 80 conhecem *Prince of Persia*, um clássico de ação. Agora, finalmente, a aventura das arábias ganha versão em 128 bits, adquirindo visual tridimensional e cenários imensos. E o ambiente original repleto de armadilhas e quebra-cabeças, pode acreditar, foi mantido e aperfeiçoado, colocando o desafiante em situações inéditas.

A história começa quando o príncipe tem sua noiva raptada e, ainda por cima, é preso em seu próprio castelo pelo maligno Sultão e seu sobrinho Rugnor. Seu objetivo é retomar o trono, uma tarefa que envolve quinze fases. Para obter sucesso, você terá de se tornar um misto de Rambo e atleta olímpico, alguém capaz de lutar com as enormes espadas persas, empunhar arcos, nadar, pendurar-se em cordas e sair de tudo isso ileso.

Os gráficos não são os melhores da história dos games, mas bons o suficiente para deixar os cenários iguais às paisagens da *National Geographic*. O único ponto que ficou aquém do esperado é a movimentação. Se você se lembra de como esse quesito era impressionante (para a época) no primeiro *Prince of Persia*, certamente achará pouco o que o atual tem a oferecer. Na tentativa de dar ao jogo um estilo mais arrojado, o compromisso com a realidade foi esquecido: nos saltos e corridas, por exemplo, o personagem parece flutuar, de tão rápido que muda de uma ação para outra. Mesmo assim o controle é bom e o desafio compensa... só não estranhe se acabar ficando 1001 horas preso ao DC até atingir a vitória.

Felipe Azevedo

Não se assuste: este é apenas um dos tipos de morte que o aguardam

Arabian Nights: Prince of Persia

Ação

Fabricante: Avalanche Software

Gráficos	7,0
Som	5,5
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,5
Nota final	6,2

Jogos recomendados

Heavy Metal Fakk 2 (PC)
Indiana Jones and The Infernal Machine (N64)
Tomb Raider Chronicles (PSX)

Realismo de verdade

A versão original de *Prince of Persia* transformou-se num clássico por exibir movimentação extremamente realista. Para chegar a esse alto nível de fidelidade, o produtor, Jordan Mechner, que também desenvolveu o game *Karateka*, usou seu irmão caçula para capturar os movimentos usados nas aventuras do príncipe. O empenho foi tanto que, ao final da obra, o garoto estava cheio de ferimentos pelo corpo.

Internet

www.avalanchesoftware.com
www.mattelmedia.com

Escola de maus elementos

Aprenda aqui os mais nobres ensinamentos... morder, chutar e dar muita pancada

As escolas japonesas em que a violência entre os alunos prevalece abrem as matrículas para novos desafiantes – e desta vez a vizinhança está mais promissora: é o Dreamcast. Nessa nova temporada, enganam-se aqueles que acreditam que os estudantes tomaram jeito, pois, mais rebeldes que nunca, eles pretendem espedaçar a fuça dos adversários, dando lições de como beijar a lona.

Rival Schools é velho conhecido dos fliperamas e, trazendo brigas por ambientes em 3D, reúne uma cambada de colegiais e universitários que desfere ataques incríveis. Mas, além da velha e boa pancadaria (típica da fabricante), também são encontrados diversos minijogos, alguns deles rolando inclusive durante os loadings. E quanto a distrações desse tipo, estão disponíveis desde jogos com dados até com tabuleiros (permitindo que os jogadores, conforme a pontuação, adquiram poderes novos para seus personagens favoritos). Também há diversos modos de partida, desde campeonatos até sofisticados treinos.

Nas lutas, a fórmula de golpes exagerados permanece, mas agora os ataques e combinações em grupo estão mais evidentes. Afinal são 20 lutadores diferentes (alguns deles secretos), cada qual com seu estilo de combate. E, quando a galera entra em ação, pode reunir-se em grupos com três integrantes para cada lado, dando mais velocidade às lutas. Um dos aspectos legais é que também os movimentos especiais podem variar conforme o time formado. Agora, meu caro, vamos deixar a teoria de lado e partir logo para a ignorância. Porrada!

Fabio Michelin

Os supercombos, em conjunto, são uma das principais formas de ataque

Os arremessos de Gun são destruidores. Roberto que o diga. Olha só

O game varia constantemente de visão, tornando as lutas mais legais

Agora os desafiantes podem escolher até três personagens por equipe

Há desde personagens secretos até versões alternativas dos heróis

Rival Schools: Project Justice

Luta	
Gráficos	7,0
Som	5,5
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,5
Nota final	6,2

Fabricante: Capcom

Jogos recomendados

Dead or Alive 2 (DC)
Street Fighter EX Plus 3 (PS2)
Tekken Tag Tournament (PS2)

Onde tudo é possível

O mundo em que vivem os personagens de *Rival Schools* foi idealizado pela fabricante Capcom da seguinte forma: lutadores como Ryu e Ken Masters existem e podem, de verdade, usar golpes especiais que, no mundo real, seriam absurdos, saltando vários metros e lançando bolas de energia. Partindo disso, jovens estudantes – fãs dos street fighters – realizam competições para mostrar qual deles é o melhor.

Internet

www.capcom.co.jp
www.capcom.com

Os piratas dominam os céus

Barcos que flutuam e RPGs simples de jogar existem de verdade. E ficam em Arcadia

Dessa vez não terá jeito... você precisa deixar de ser sovina e adquirir logo se Dreamcast, simplesmente porque um RPG inacreditável, exibindo gráficos animalescos e piratas rasgando os céus em geringonças voadoras, está desembarcando na praia dos 128 bits. E, em nome dos sete mares, não dá para resistir!

A obra-prima chama-se *Skies of Arcadia* e o remeterá a um mundo onde não só os barcos flutuam, mas as ilhas também. A aventura começa quando o Vyse, filho do líder dos Blue Rougues, sai com alguns amigos numa viagem por terras distantes. Eles seguem a bordo do navio Albatroz enquanto desvendam um magnífico – e vasto – ambiente em 3D. São arquipélagos, florestas, masmorras, minas misteriosos e tudo o mais que um desafio destes dá direito de visitar.

Há uma quantidade incontável de inimigos, desde o temível Bartar, líder da gangue Piratas do Céu Negro, até Evil, o grande vilão do jogo. O estilo de luta não é em tempo real, mas agrada. Estão disponíveis dois tipos de movimentos, simples ou especiais. Já os módulos de ataque são um exagero: 100 armas e 36 magias diferentes. Mas não se preocupe: tudo fica exposto na tela, sem complicações.

A música é um ponto positivo, combinando perfeitamente com cada momento do jogo. Só as falas ficaram devendo, já que nem todo o texto que aparece é realmente dito por alguém. Às vezes, os personagens emitem apenas uns grunhidos que, subentende-se, eqüivalem à sentença inteira. Mesmo com esse deslize, a jornada vale um punhado de moedas, bucaneiro.

Ronaldo Testa

Veja a apresentação: está de arrasar e mostra um pouco do enredo

Cada personagem tem estilo próprio, tanto nas roupas quanto na ação

Salve o jogo quando aparecer a âncora. Sabe-se lá o que acontecerá

Procure sempre equipar suas magias para destruir os adversários

Nada de sete mares, o legal mesmo é cortar os céus em embarcações piratas

Skies of Arcadia

RPG	
Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	8,7

Fabricante: Overworks

Jogos recomendados

Alundra 2 (PSX)
Breath of Fire 4 (PSX)
Wild Arms 2 (PSX)

As lutas nos RPGs

O estilo RPG é conhecido pela ênfase do enredo nas aventuras, porém outro aspecto importante (talvez tanto quanto o enredo) fica por conta do sistema de combates – afinal ele ditará a empolgação e o ritmo aos jogadores. Em *Skies of Arcadia*, os confrontos trazem a clássica seleção de ações (atacar, fugir) por menu, comprovando que velhas idéias podem funcionar muito bem nos jogos da nova geração.

Internet

www.sega.com

Scooby-Doo é muito medroso

"Uga buga! Uga buga! Mim fazer ponta em novela das oito"

Os mais tradicionais caça-fantasmas vieram para exorcizar os videogames

Quem nunca curtiu Scooby-Doo e sua turma nos desenhos animados da televisão? Por favor, se é seu caso, deixe de ler a matéria agora... ainda aqui, então significa que você adora os mistérios de Scooby e acompanhará o cachorro e seu companheiro magricela Salsicha nas mais assombrosas investigações do mundo virtual.

Todo o clima do seriado está presente e, além da dupla de chorões, também os personagens Daphne, Fred e até a esperta Velma aparecem para enriquecer o enredo. Aliás, você mergulhará fundo em três casos (já conhecidos da televisão: *What a Night for a Knight*, *That's Snow Ghost* e *A Tili Scare is No Fair*).

Mantendo o olho vivo, os jogadores ficam controlando a dupla dinâmica Salsicha e Scooby-Doo, enquanto exploram por mansões mal-assombradas, museus e outros locais que metem calafrios nos atrapalhados heróis – claro, sempre desvendando pistas para solucionar os enigmas e pequenos quebra-cabeças.

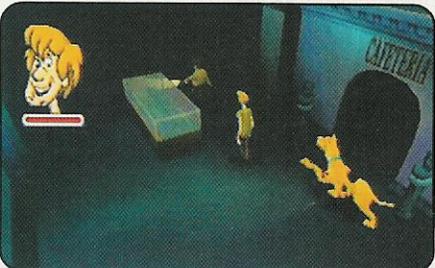
É verdade também que o cachorro e seu comparsa não são lá muito inteligentes, mas eles conseguem livrar-se das encrencas e inimigos, fingindo-se de estátuas ou mesmo metendo cebo nas canelas (correndo feito condenados). Enfim, as gargalhadas estão garantidas e, levando em conta que os gráficos lembram os traços do desenho, tanto os fracassos como os sucessos da dupla ficarão marcantes. Também as vozes são originais à série e, como característica forte dos personagens. Ambos têm uma barra de medo que, quando cheia, coloca-os para correr desenfreadamente do local. Scooby-Doo, by-doo!

Ronaldo Testa

"Burrrp! Isso é que dá tomar refrigerante. Só arroto!"

Antes de começar uma assombrosa aventura, que tal brincar de roda?

"Mas que maravilha! E aí, psit? Você vem sempre por essas bandas?"

"Vamos Scooby, quem sabe nós conseguimos nosso jantar aqui dentro"

"Além de investigar as criaturas, posso brincar de seguir o mestre"

Scooby-Doo! Classic Creep Capers

Aventura	Gráficos	7,0
	Som	5,5
	Jogabilidade	8,5
Fabricante	Diversão	8,0
Terra Glyph	Nota final	7,2

Jogos recomendados

Banjo-Tooie (N64)
Blues Brothers 2000 (N64)
Chicken Run (DC)

Medroso desde o início

Scooby-Doo, o inseparável amigo do Salsicha, entrou no desenho animado quando a turma estava investigando um fenômeno paranormal dentro da van Mistery Machine. Depois de muita confusão, a turma descobriu que o misterioso fenômeno não passava de um cachorro medroso que havia se escondido embaixo das cobertas. Scooby foi então adotado pelos investigadores e passou a acompanhá-los em suas trapalhadas.

Internet

www.thq.com

Ação e terror do

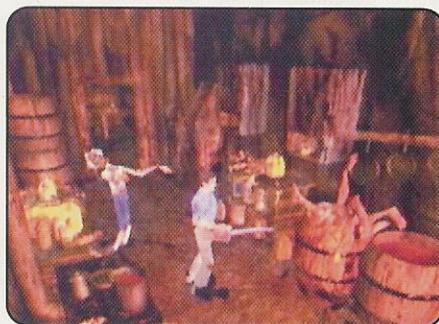
Uma das trilogias de filmes (categoria B, é verdade) de terror mais vistas

O que você faria se sua vida se tornasse um inferno depois de ter todos seus amigos possuídos por uma força demoníaca e tivesse de matar todos? Além disso, sua mão também seria possuída e você teria de decepá-la. Normal... então você já deve conhecer as histórias de Ash, o herói da trilogia *Evil Dead* (da série de longas-metragens *Noite Alucinante*), um verdadeiro cult do terror norte-americano.

Na caminhada virtual, Ash é forçado a voltar para a casa da floresta onde a série de horror teve início e, mais uma vez, livrar-se do maldito Livro dos Mortos, o Necronomicon. Agora, munido de serra elétrica, que é encaixada no lugar da sua mão direita, ele percorre a floresta à procura do maldito livro e de sua nova namorada, Anne.

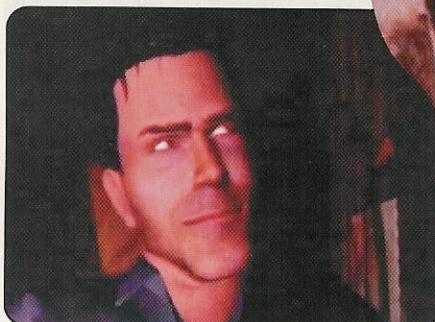
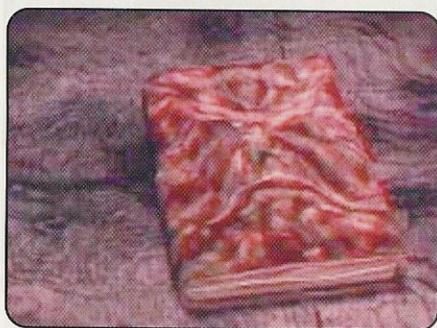
Como nos filmes, Ash deve dilacerar muitas e muitas criaturas demoníacas, conhecidas como deadites. Claro, para cumprir sua tarefa, o "herói" pode esfolar os inimigos com carabinas, pistolas, rifles e até serras elétricas. E isso tudo se dará num palco virtual perfeito, garantindo cenário e clima detalhados, que metem medo até nos marmanjos – entretanto os personagens e movimentos não são caprichados.

E, como nos pesadelos, nas batalhas o personagem parece estar com chumbo no pé e movimenta-se com dificuldade – mas isso, acredite, não é proposital, e sim uma falha nos controles. Também como tormento, a violência exagerada garante cenas fortes com corpos dilacerados, monstros sangüinários e outras paisagens nada apropriadas àqueles de estômago fraco.

Felipe Azevedo

Os cenários são grotescos e nojentos. Cuidado para não passar mal

tipo B

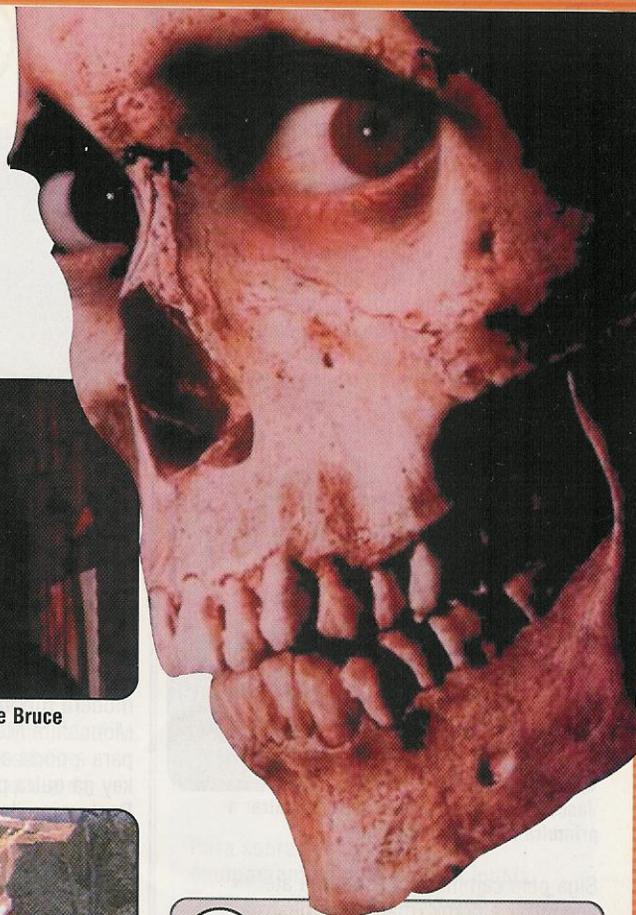
no mundo chega aos videogames

Esta é apenas uma das aberrações que você encontrará pela jornada

Hail to the King, baby! O estilo de Bruce Campbell está na aventura

O maldito Livro dos Mortos está no seu pé e atrai forças malignas

Seja impiedoso e use as duas mãos para decepar os inimigos imundos

Atenção, pois, quando você pega certos itens, os monstros surgem de repente

E aí, seu chulé? Tá com fome? Que tal um ensopado com essa coisa?

Plantação de humanos? A colheita deve ser farta

Evil Dead: Hail to the King

Ação

Fabricante: THQ Incorporation

Critério	Nota
Gráficos	6,0
Som	8,5
Jogabilidade	5,0
Diversão	7,5
Nota final	6,5

Jogos recomendados

In Cold Blood (PC)
Resident Evil 3: Nemesis (DC)
Silent Hill (PSX)

Bruce Campbell, já ouvi falar

Se você pensa que este é o primeiro game com a participação do astro Bruce Campbell, está profundamente enganado. Bruce Campbell já participou de dois outros títulos virtuais, emprestando sua goela a alguns personagens, como em *Pitfall 3D Beyond the Jungle*, em que ele fazia a voz do herói principal, Harry, e em *Tachyon – The Fringe*, do qual faz a narração em companhia de outros conhecidos atores.

Internet

www.evildeadgame.com
www.thq.com

DETONADO

DISCO 1

Logo no início da árdua caminhada, pegue a save tape (rolo de fita) e encontre a primeira necronomicon page sobre o piano. Saindo da casa, siga para a esquerda, pegando a shovel (pá) no monte de cinzas, caminhe para trás da casa pelo lado direito, pegue o crowbar (pé-de-cabra), entre no galpão à esquerda e volte para a frente da casa.

Vasculhe por toda a casa para encontrar a primeira necronomicon page

Siga pelo caminho da esquerda até encontrar a crank (manivela), destrua o assombroso mais à frente e pegue o moonshine jug (cantil). Continue em frente e, na plantação, siga para a esquerda e então à direita, pegando a draw cord (corda de ignição) no cortador de grama.

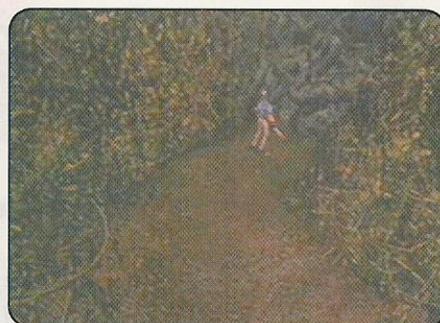
Marque bem os caminhos da plantação para não se perder mais tarde

Agora, volte pelo mesmo caminho e use a draw cord no gerador, abrindo assim a porta do casarão.
Destruindo os cadáveres ambulantes, entre no local e você automaticamente encontrará a boomstick (carabina).

É preciso ativar esse gerador para entrar no casarão mal-assombrado

Pegue o hellbilly journal (Jornal Hellbilly) no chão e suba na mesa que está no canto da sala. Use o crowbar para entrar no quarto acima e, depois da conversa, você receberá a rusty key (chave oxidada).
Desça e siga pela porta para encontrar a modern moonshire magazine (Revista Moonshire Moderna). Feito isso, siga para a porta ao final e, ao entrar, use a rusty key na outra porta.
Destrua os dois porcos e pegue a pump (bomba-d'água). Saia da sala, use a pump e a crank no gerador para escoar todo o sangue. Abra o ralo no canto do local e desça, matando outro porco e pegando o amulet (amuleto).

Verifique o ralo que agora está visível e desça para pegar o amuleto

Suba novamente ao quarto e a senhora vai transformar-se numa enorme aranha.
Para destruí-la, acerte-a quando ela estiver esverdeada, preferindo atingir as pernas – pois você fica em posição mais segura em relação à rabugenta.
Após derrotá-la, você receberá a segunda necronomicon page e o herbicide (herbicida).

Após vencer a aranha gigantesca, siga para este local e use o herbicida

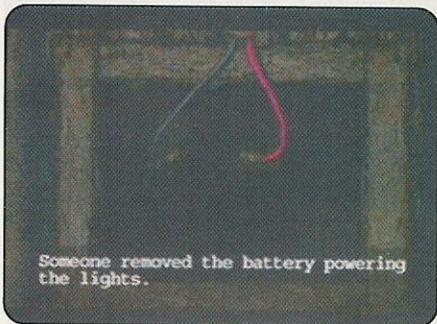
Siga para a plantação até encontrar um local fechado por uma vegetação mais verde. Agora, usando o herbicide nas plantas, continue para enfrentar uma árvore demoníaca. Acerte a língua da planta e, após vencê-la, você encontrará a terceira necronomicon page e pegará a car key (chave do carro).

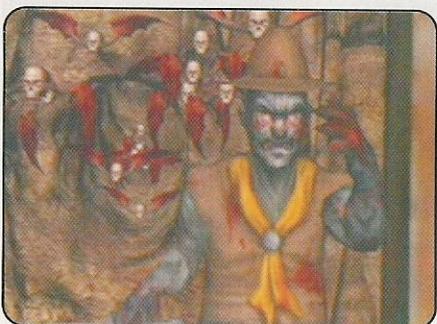
Esta árvore o fará passar maus bocados. Tenha em mãos kits de energia

Voltando à primeira casa, siga pelo caminho em frente, use a car key no carro, pegue a car battery (bateria de carro) e suba na traseira do veículo para apanhar a quarta necronomicon page.

Solte o freio de mão, suba no carango e pegue a página maldita

Siga pelo outro caminho e, após passar o local de piquenique, siga à direita, atravessando o acampamento. No outro

caminho, use a shovel na passagem bloqueada para entrar, coloque a car battery nos fios, conseguindo ligar as luzes.

Use a bateria que você pegou no carro para acionar estes fios elétricos

Siga para o fundo, passando pelo tronco para enfrentar outro inimigo.
Para destruí-lo, leve-o para perto de uma das três pilastras e acerte-as para fazer com que escombros caiam na cabeça do adversário. Você pegará a archery range key (chave da sala de treino de arco-e-flecha).

Os escoteiros podem parecer babacas, mas nem tente vacilar na mão deste

Siga pelo mesmo local por onde entrou, saia da caverna, atravesse o acampamento e use a archery range key no portão à direita para pegar a última necronomicon page.

Fique preparado antes de entrar, pois os escoteiros irão alvejá-lo

Livre-se dos escoteiros que o acertam com arco-e-flecha, verifique o armário ao lado do portão e volte ao local onde você pegou a car key. Ao entrar pelo portão, siga para a esquerda, entrando na primeira construção e pegando o brown hat (chapéu marrom). Saia e continue, pegando a headstone (lápide) e entrando na próxima construção.

Para ter acesso livre à igreja, é preciso usar as oferendas nas covas

Vá até as três covas à esquerda, use a headstone atrás do primeiro prato, e o brown hat, na segunda cova. Continue até a quarta construção, pegue a evil sapling (muda de árvore maligna), coloque-a na frente da quarta cova e entre na igreja para derrotar uma caveira.

Ao entrar na igreja, esta caveira vai atacá-lo sem dó. Acabe com ela

Desça pela escada abaixo do caixão, siga pelo corredor, entrando na sala ao final. Caminhe para a outra sala, pegue a wrench (chave inglesa) e volte para a sala anterior. Use a wrench no cano ao lado do retroprojetor e siga para a outra sala novamente.

Não se assuste com todo este sangue. Prossiga e entre na próxima sala

Entrando pela porta, você terá de enfrentar a versão demoníaca de sua namorada.
Para derrotá-la, você deverá ter muito combustível para sua serra e itens que recuperam sua energia – sempre aos montes. Contra a farsante, é só ficar próximo dela e não parar de acertá-la. Depois disso, curta a animação final do primeiro CD.

Que tal um beijinho? Smaaaaack! Nem aqui, nem no fundo do inferno

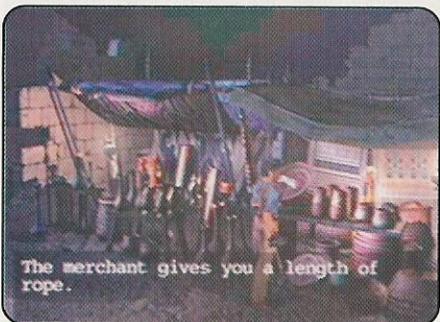
Para sobreviver, Ash usa equipamentos nada convencionais. Confira a relação de itens que estarão à sua disposição ao longo da jornada:

- **Big fuel tank:** aumenta a capacidade do tanque de combustível (200%).
- **Brown mushrooms:** matéria-prima para gerar energia.
- **Converter:** conversor de matérias que transforma alguns itens.
- **Damascene blade:** serra elétrica de corte circular.
- **Fuel tank:** refil com 100% da capacidade normal de combustível.
- **Large healthy kit:** kit de primeiros socorros com 100% da energia.
- **Moonshine jug/jug:** matéria-prima para gerar combustível.
- **Pistol nails:** parafusos para usar na pistola.
- **Red mushrooms:** matéria-prima para gerar combustível.
- **Rifle spikes:** pregos para usar no rifle.
- **Salt rock shotgun:** sais em pedra para a escopeta.
- **Save tape:** fitas que permitem gravar seus avanços.
- **Small fuel tank:** refil com 50% da capacidade total de combustível.
- **Small healthy kit:** kit de primeiros socorros com 25% da energia.
- **Upgrade parts:** equipamentos que melhoram a performance das armas.

DISCO 2

Pegue o shiraz (papiro shiraz), suba a ladeira, detone todas as caveiras para pegar o handle (cabo), o pin (pino) e o spoot (motor). Siga à esquerda e desça pela escada, seguindo até a ponte de madeira. Combine os três itens anteriores e use-os na ponte. Atravesse-a, pegue a notice of execution (notícia da execução), verifique a cela em frente para tagarelar com o prisioneiro.

Após pegar os objetos que acionam a ponte, fale com o prisioneiro

Volte pela ponte e entre no portão à esquerda. Pegue a upgrade parts (atualizações das partes), converse com o vendedor, siga para trás da tenda dele até encontrar o mecanismo e acioná-lo.
Saia do local, siga para a porta do templo, converse com outro vendedor no caminho para pegar a rope (corda). Entre no templo, pegue o explosive powder (pólvora explosiva), volte ao primeiro vendedor e pegue a fuel tank (tanque de combustível). Vá para a cela do prisioneiro, combine o fuel tank, a explosive powder e a rope, usando esses itens na porta da cela.

Você só pega todos os itens da bomba se falar com este camarada aí

Ao entrar no templo, siga pelo corredor da direita, entrando pela última porta. Pegue as astronomical notes (anotações astronômicas), destrua o inimigo na outra sala para pegar a Earth key (chave da Terra). Volte, caminhe até o corredor da esquerda, entre na primeira porta, pegue a guild research note (anotação da associação de pesquisa). Destrua outro inimigo, pegando a sun key (chave do Sol), saia e use a Earth key na outra porta do corredor, arrebentando mais dois inimigos e pegando a Earth orb (órbita da Terra). Volte ao outro corredor, use a Sun key na porta em que você não foi, destrua os inimigos e pegue a Sun orb (órbita do Sol).

A sun orb e a earth orb são protegidas por dois inimigos bem fortes

Volte ao centro do templo, use a Sun orb no primeiro pilar e a Earth orb no terceiro. Entre na passagem para enfrentar mais um forte (tá bom, nem tanto) inimigo. Acerte-o várias vezes, mantendo-se o mais próximo possível dele.

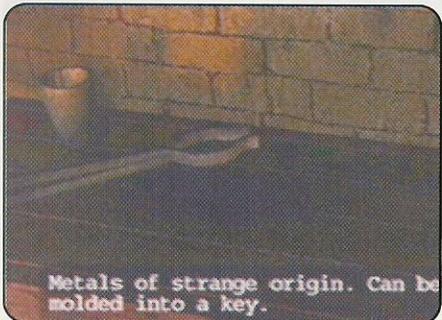
Coloque as duas orbs nos locais indicados e prepare-se para a briga

Ao descer as escadas, mexa no mecanismo à esquerda e entre pela passagem, destruindo mais um inimigo. Acione a alavanca, saia e continue pela escada para acionar outra alavanca mais ao final. Retirando-se do templo, corra para o castelo do outro lado. Entre na porta da esquerda e, na outra sala, siga também à esquerda.

Para acionar este mecanismo, pegue os elementos... ou use o rifle

Detone as duas caveiras para pegar o hook (gancho), volte ao corredor e use-o na corrente da parede para abrir a porta da direita.

Alguns itens só surgem após a aniquilação dos inimigos. Destrua os caras

Entre pela primeira porta do novo corredor, pegue mais uma upgrade parts, suba as escadas, pegue a skull key (chave da caveira) e desça. Saia da sala, use a skull key no fim do corredor, pegue o captain's log (registro do capitão), siga pela outra porta e detone a caveira para pegar o key mold (molde de chave).
Volte ao corredor, entre pela porta anterior e use o key mold sobre a mesa no canto da sala para obter a battlement key (chave da muralha).

É preciso usar este metal para moldar uma chave com a key mold

Suba novamente as escadas, use a battlement key no mecanismo, pegue o broken track (trilho quebrado) atrás do tonel e desça, entrando na primeira sala do primeiro corredor.

Use a battlement key para achar o broken track atrás do tonel

Siga pela porta à direita (agora aberta) e continue pela outra porta. Detone a caveira para pegar o hammer (martelo), combine o hammer e o broken track para obter o track (trilho). Suba as escadas pela última vez, use o track no local onde pegou o broken track e, por descuido, você cairá.

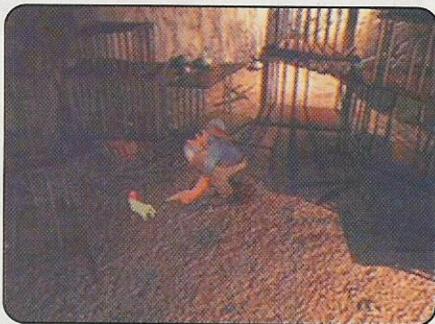
Pegue o martelo e siga até este local para consertar o broken track

Agora, contra a armadura ambulante, leve-a para perto da corrente no lado esquerdo e puxe-a. Depois, leve-a para o lado direito e puxe a outra corrente.
E trate de repetir o procedimento até que a adversária esteja derrotada.
Pegue a pump lever (alavanca) na sala ao fundo, volte para o templo, desça as escadas, entre na sala à esquerda e use a pump lever na segunda máquina.

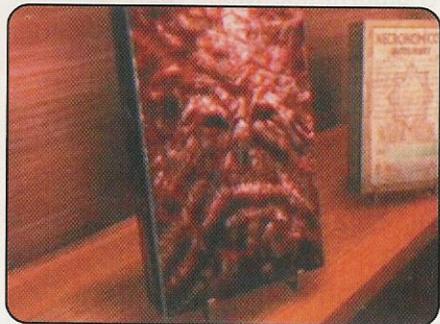
Use a pump lever neste local para abaixar outra vez o nível d'água

Retire-se do local para conferir outra animação... e esfole o monstro sem maiores complicações. Contra a aberração, o segredo é ficar bem perto e dilacerá-la sem parar, seguindo depois pelo portão de aço.

Este monstro não passa de uma grande aberração, mas é bem molenga

Após atravessar o portal, destrua todas as criaturas e siga até o fim, pegando a your hand (sua mão) e saindo para encontrar outro portal.
No portal seguinte, destrua os dois inimigos, pegue a torch (tocha) no chão e acenda-a na tocha em chamas que está na escada. Suba as escadas, use a torch (agora acesa) na tocha apagada na escada e verifique o local para notar uma seqüência nas mesas. Faça a seqüência nos quatro livros da estante para abrir uma passagem secreta.

"Olha minha mão aqui! Vou precisar dela para exterminar os monstros"

Na reta final dessa aventura horripilante, depois de pegar o spell book (livro de magia), saia e, após abrir o último portal, você terá de enfrentar sua versão maligna duas vezes. Para derrotar a primeira aparição, acerte-a várias vezes da forma mais rápida possível. Enfrentando a segunda cópia, acerte os quatro pilares e depois corte seu clone sem dó. Repita o procedimento até destruir sua versão carcaça, pegando sempre os brown mushrooms (cogumelos marrons) para recuperar energia... beleza, você conseguiu livrar-se do livro maldito... será?

Depois de derrotada, a versão demoníaca vai sofrer transformações

Como nos filmes, Ash não consegue desfazer-se do Livro dos Mortos

Ator tipo B?

Bruce Campbell, o pseudo-astro do longa-metragem que inspirou essa aventura virtual, apesar de não ser nenhum aspirante promissor ao Oscar pelas suas atuações, trabalhou em muitos filmes populares entre os jovens. Além da trilogia de *Noite Alucinante* (*Evil Dead*, *Evil Dead 2* e *Army of Darkness*), ele participou de uma enxurrada de outros filmes, entre os quais estão: *Congo*, *Crimewave*, *Darkman*, *Escape from LA*, *Going Back*, *Hudsucker Proxy*, *La Patinoire*, *Lunatics: A Love Story*, *Maniac Cop*, *McHale's Navy*, *Mindwarp*, *Moontrap*, *Running Time*, *Sundown*, *WaxWork II: Lost in Time*.
E, não se contentando com o sucesso relativo nos cinemas, o ator marcou presença também nos seriados de TV, ora em papéis fixos, ora fazendo pontas. Veja a lista de participações: *American Gothic*, *Assault on Dome 4*, *Blaze of Glory*, *Ellen*, *Gold Rush*, *Hercules*: *The Legendary Journeys*, *Homicide*, *Louis & Clark*, *Love Bug*, *The Adventures of Brisco County Jr*, *Timecop*, *Tornado*, *Weird Science*, *Xena*: *The Warrior Princess*, *X-Files*.

Mega Man vo

A versão X do robô mais famoso dos games enfrenta o vilão Sigma pela quinta vez

Felipe Azevedo

O cibernético Mega Man (Rockman, no Japão) dá as caras na quinta geração da série X, mantendo a ação em caráter bidimensional e o estilo conhecido há anos pelos fãs do robô. Também o parceiro Zero permanece, mas ambos os personagens têm novas habilidades para enfrentar a horda de capangas do arquiinimigo Sigma.
Neste episódio, os heróis precisarão salvar o mundo da destruição, impedindo que a colônia espacial Eurasia colida com a Terra. Para isso, eles precisarão encontrar os equipamentos necessários para construir um canhão de raio laser capaz de destruir o projétil – e o problema é que as partes dessa arma estão nas mãos dos comparsas de Sigma.

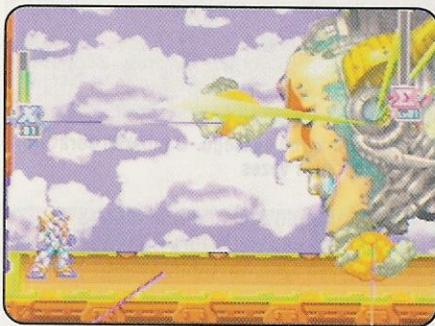
"Aonde foi que eu esqueci minha armadura X? A cambada do Sigma já tá me alcançando!"

lta às origens

DETONADO

Sigma Head

A parte mais crítica desta fase é o local onde caem enormes escombros. Nessa área, abrigue-se e abaixe-se nos espaços para não sofrer danos.

• **Chefe:** para derrotar Sigma Head, abaixe-se quando ele lançar o ataque de bolas de energia azul e acerte-o na boca, enquanto ela estiver aberta. Contra as duas outras formas de ataque, você precisará grudar na parede para safar-se das rajadas e acertar o adversário constantemente.

Derrotar Sigma no início é fácil. Espere para vê-lo bem no final

Crescent Grizzly

Você começa sobre um trem futurista em alta velocidade. Para interromper os trens, acerte a parte azul na frente de cada um. Mais à frente, você vai encontrar-se em meio a vários vagões que estão explodindo. Seja rápido e suba nas divisões, usando o air dash para atravessá-los sem perder tempo.

Ficando abaixado, você conseguirá livrar-se dos canhões facilmente

Itens secretos

Vida de herói é dureza, mas também conta com algumas vantagens. Aliás, entre as maravilhas da modernidade, estão itens secretos que podem dar capacidades novas ao herói. Veja a seguir como encontrar os segredos da quinta aventura do robô:

• **Sub tank:** esse item armazena cápsulas de energia que podem ser usadas nos momentos de risco, principalmente contra os chefes.

1) Na fase de Crescent Grizzly, procure o item na ponta de um dos vagões que estão explodindo.

2) Na fase de Dark Necrobat, ao chegar no fim das plataformas, pegue o item na plataforma mais acima, usando Mega Man com a armadura falcon ou Zero.

• **Weapon tank:** armazena energia para recarregar os poderes especiais.

1) Na fase de Spiral Pegasus, no primeiro elevador, pule para pegar o item antes de ser esmagado pelo elevador.

• **Extra tank:** aumenta sua barra de energia quase em dobro.

1) Na fase de Shining Firefly, procure o item um pouco antes de chegar à parte fechada e destrua a madeira usando o poder de Burn T-Rex.

• **Ultimate armor:** é a melhor armadura da aventura de Mega Man – seus poderes são surpreendentes.

1) Você encontra essa armadura antes de lutar contra Zero. Praticamente no meio da fase, procure por um buraco com uma plataforma aérea do lado esquerdo. Desça a parede da direita, usando a armadura blue para pegá-la.

● **Heart tank:** no vagão fechado, procure por uma abertura no meio e use a armadura gaia para destruir os blocos escuros, andando sobre os espinhos sem problemas.
● **Armor capsule:** ao pular do trem e entrar na caverna, verifique uma abertura no alto para subir e encontrar a armor capsule.
● **Chefe:** Crescent Grizzly, apesar de estar sendo desafiado logo no início da jornada, não é molenga. Nos primeiros ataques, apenas pule e atire no safado sem parar. Após a entrada do urso grande, fique na parte central da tela e espere ele aparecer da parede, descarregando-lhe chumbo. O ataque mais perigoso é uma versão ampliada do ataque comum. Fuja deles alternando pulos na parede.

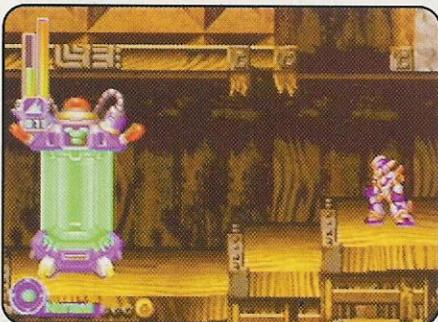
Permaneça no meio do cenário e pule logo que o adversário aparecer

"Yeah! Descolei uma

Tidal Whale

Esta fase é totalmente subaquática. Logo no início, você será atacado por um gigantesco tubarão metálico. O esquema aqui é acertar as duas extremidades da parte da frente da criatura e esquivar-se do forte raio laser entrando nos espaços entre as rochas. No fim, acerte-a na boca e abaixe-se para não sofrer o ataque. Acerte também as criaturas menores que saem da boca. Após destruir a parte da frente, você deverá livrar-se da traseira do bicho. Continue atingindo as extremidades e mísseis para, só depois, atirar no centro.

Nesta fase não há sossego. O tubarão será enfrentado duas vezes

● **Heart tank:** no local com espinhos nos dois lados há uma abertura superior. Use a armadura falcon para subir voando entre os espinhos.
● **Armor capsule:** quando a água baixar, você estará numa área de madeira. Ao descer à frente, poderá ver a armor capsule. Volte nesse local após destruir Tidal Whale e use o poder dele, atirando por baixo da barreira.

Acerte a bomba do outro lado da barreira com o poder de Tidal Whale

● **Chefe:** Tidal Whale é o mais fraco de todos os alienígenas inimigos. Comece correndo pelos blocos de gelo e acerte o capanga rapidamente, usando o poder de Crescent Grizzly. Nunca fique do lado direito da tela, pois o inimigo lançará os blocos em alta velocidade, esmagando-o contra os espinhos na parede.

Bolt Kraken

O início da fase é dos mais frustrantes. Você começa guiando uma moto espacial e precisa livrar-se das barreiras para sobreviver. Seja rápido para destruir os obstáculos com os tiros ou com o turbo. Continue descendo até encontrar os sistemas que abrem as passagens. Acerte-os e passe pelas portas com rapidez. Ao encontrar as passagens duplas, acerte um sistema de cada vez para ganhar tempo.

Pratique bastante para conseguir chegar vivo no final desta área

● **Heart tank:** quase no local da batalha contra o chefe, procure pelo sistema que abre uma passagem para cima. O local é forrado de espinhos e é necessário usar a armadura gaia.
● **Armor capsule:** com a moto espacial, pegue todas as bolas de energia azul. No fim, Mega Man abrirá uma passagem secreta para encontrar a armor capsule.
● **Chefe:** Bolt Kraken é páreo duro e pode ser vencido tanto com o poder de Tidal Whale como com o normal. Pule para fugir dos ataques sempre acertando-o e, quando ele eletrocutar o chão, grude na parede e desça quando o chão voltar ao normal.

O ataque aquático de Tidal Whale serve para eletrocutar este patife

Shining Firefly

Para derrotar o minichefe da escada, acerte o robô preto. Seja rápido para acertá-lo antes de ser atingido – e não adianta acertar

os outros robôs, pois são indestrutíveis. Em frente, você encontrará mecanismos na parede que lançam bolas de energia amarela. Destrua-os com o poder de Crescent Grizzly.

Neste momento você precisa ser rápido e acertar somente o robô preto

- **Heart tank:** após derrubar a barreira no início da fase, desça usando a armadura gaia.
- **Armor capsule:** repare no buraco do teto por onde saem bolas de energia amarela. Entre no local e destrua o mecanismo para encontrar a armor capsule.
- **Chefe:** para vencer Shining Firefly sem problemas, é só ficar embaixo do canalha atirando enquanto puder. Seus ataques podem ser destruídos, portanto não dê mole e acerte-os. Tome cuidado quanto ele se teletransportar e pule rapidamente.

Fique atento a todos os ataques do inimigo e fuja da melhor maneira

Dark Necrobat

No início, você sentirá que a gravidade torna tudo lento. Pelas plataformas, fique atento aos espinhos que os pequenos morcegos deixam cair. Na outra parte da fase, após atravessar o local com enormes setas, a fase inteira ficará de cabeça para baixo e é preciso tomar cuidado.

- **Heart tank:** na área das setas, o heart tank está embaixo de uma plataforma fechada por dois blocos. Acione as setas e, com a tela de cabeça para baixo, pegue o item sem problemas.

Use as setas para virar a tela de cabeça para baixo e pegar o item

- **Armor capsule:** na entrada da sala de batalha, desça pelo buraco e veja a armor capsule atrás de uma barreira. Será necessário explodir a barreira por dentro. Use o poder de Shining Firefly para atravessar o pequeno labirinto.
- **Chefe:** usando a armadura falcon, é só ir para cima dos morcegos para destruí-los – ou grudar na parede a atirar. Use o poder de Shining Firefly contra Dark Necrobat e, quando o poder terminar, grude na parede e atinja-o no alto. Quando ele paralisar o tempo, pule para um dos cantos da sala.

O morcego não resiste ao poder do monstro anterior. Use e abuse

Spiral Pegasus

O seu maior problema aqui é desarmar as bombas-relógio. Quando avistá-las, seja rápido ou a tela inteira será atingida pela forte explosão. Logo após o elevador, use a plataforma móvel para subir. Para não ser destruído pelos espinhos, fique abaixado na ponta da plataforma.

Tome muito cuidado na plataforma. Fique abaixado para não ser morto

Lista de armaduras

Além de poder jogar com Mega Man ou Zero, durante o jogo você coleta partes de diferentes armaduras. Veja só:

Mega Man

Blue: é a armadura clássica de Mega Man. Sem poderes especiais, carrega apenas a função buster (carregar).

X: já conhecida da nova série, é capaz de flutuar no ar por poucos segundos, além de realizar o air dash – também deixa o herói mais rápido.

Falcon: essa nova armadura permite que Mega Man voe durante alguns segundos, porém não permite o uso da função buster quando é utilizado algum poder especial.

Gaia: essa armadura deixa o robô bastante lento, pesado e ainda sem a função air dash. A vantagem do traje é dar uma resistência absurda ao personagem, permitindo inclusive que ele agüente os espinhos.

Ultimate: esse equipamento secreto guarda poderes incríveis. Aliás, além de trazer as qualidades da armadura X, também possui a nova habilidade strike com cargas infinitas.

Zero

Red: é a armadura convencional do herói e não possui poderes especiais.

Black: bastante resistente, esse traje dá a Zero um aumento de 50% na resistência. Seu sabre-de-luz também permite ao herói destruir alguns projéteis inimigos e até os vírus lançados por Sigma.

- **Heart tank:** no segundo elevador, procure atrás de uma bomba-relógio quando o elevador parar.
- **Armor capsule:** na área da plataforma móvel, use a armadura falcon para voar para a esquerda, encontrando a armor capsule na plataforma mais alta.
- **Chefe:** pule quando Spiral Pegasus voar em sua direção e acerte-o em seguida. Você até pode usar o poder de Dark Necrobat contra o vilão, mas ele não funciona muito bem. No segundo ataque, fique embaixo do oponente, acertando-o com o poder de Bolt Kraken.

Spiral Pegasus é muito fácil de derrotar, porém requer paciência

Burn T-Rex

Fique esperto com as cabeças dos dragões. Enquanto os olhos estiverem amarelos, você está a salvo. No nível abaixo, um enorme rio de lava passará pela tela. Fique atrás das paredes para ficar vivo. Em frente, você pode entrar na armadura gigante e seguir pela lava ou continuar por cima e destruir o dragão que vai segui-lo. Para destruí-lo, atire sem parar e pule quando ele voar em sua direção.

Para não ser pego pelo dragão, você precisará ser rápido e astuto

- **Heart tank:** no nível da lava, desça e siga para a esquerda, pegando o item em frente à cabeça de dragão.
- **Armor capsule:** entre na lava com a armadura gigante e siga até o fim para encontrá-la.
- **Chefe:** segurar na parede é a habilidade principal contra Burn T-Rex. Você pode se esquivar de todos os ataques desse modo. A melhor hora para acertá-lo com o poder de Spiral Pegasus é quando ele está grudado na parede.

Mande os furacões na cara do dinossauro para detoná-lo rapidamente

Spike Rose

Existem duas partes que podem irritar nesta fase. Na primeira, quando estiver subindo pelos cabos, seja rápido para não ser fuzilado por muitos inimigos. Na segunda, tome cuidado com as estrelas que passam por cima e por baixo dos cabos.

Não fique perto destas plantas ou você vai acabar como este mané aí

- **Heart tank:** na entrada da caverna, destrua os blocos escuros no lado direito usando a armadura gaia. Siga até o fim, empurre um bloco na beira do precipício e pule para agarrar a plataforma mais acima.

Só com a armadura gaia você conseguirá arrebentar estes blocos

- **Armor capsule:** na segunda área de cabos, voe usando a armadura falcon para pegar o item numa abertura escondida. E tome cuidado com os espinhos antes de entrar no local.
- **Chefe:** seus ataques são fracos e você pode desviar deles facilmente se grudar nas paredes. Para não ter problemas, acerte-o com o poder de Burn T-Rex antes que ele pule. Com isso, ele não conseguirá fazer muita coisa.

Final Stage 1: Shadow Devil

Esta fase pode fazê-lo queimar muitos neurônios se você não usar o poder de Dark Necrobat para atravessar os raios laser. Se eles forem ativados, não poderão ser desligados nem destruídos.

Os últimos chefes não são bichos-de-sete-cabeças, mas as fases sim

- **Chefe:** Shadow Devil é um monstro que parece de piche. Pule e abaixe quando seus pedaços estiverem se formando e acerte o olho quando estiver aberto. Quando ele adquirir a forma de caveira, grude na parede e pule para não ser atingido. Continue acertando o olho até destruí-lo.

Final Stage 2: Ramda Bamda

É só seguir em frente destruindo os inimigos pelo caminho. Não há segredos!

- **Chefe:** aqui é preciso bastante habilidade ao grudar nas paredes por locais estreitos. Acerte os olhos usando os seguintes poderes: azul, Burn T-Rex; verde, Crescent Grizzly; vermelho, Spiral Pegasus... e, no final, contra a pequena tocha de fogo, use o poder de Tidal Whale. Fora isso, tome cuidado para não cair nos espinhos.

Este chefe é composto apenas de olhos. Destrua-os bem rapidamente

Final Stage 3: Zero

Nas plataformas, use e abuse dos air dash para não cair nos espinhos e abismos.

- **Chefe:** é fácil desviar dos ataques de Zero quando você está usando a armadura falcon. Acerte-o com o poder normal carregado. O ataque mais difícil, é o das bolas de energia que saem do chão. Porém não é impossível esquivar-se dele.

Zero ficará possuído por uma força maligna e tentará destruir você

Final Stage 4: Sigma

Como nas versões em 2D do herói, você enfrentará todos os chefes de cada fase antes de entrar na batalha final. Use as táticas já conhecidas, guardando energia para a batalha contra Sigma. Depois de vencer todos os capangas, entre no teletransportador no centro da sala e, seguindo em frente, você encontrará várias cápsulas de energia – que podem restaurar seu sub tank.

- **Chefe:** Sigma pode ser forte... aliás é bastante, mas não impossível de detonar. Na primeira forma, ele será vulnerável ao poder de Bolt Kraken. Fique nas paredes nos dois primeiros ataques e atire sem parar.

No terceiro ataque, abaixe-se ou pule entre as ondas de energia.

A primeira forma de Sigma é bem difícil. Imagine como é a segunda!

Na segunda forma, você deve acertar o círculo roxo no meio da cabeça de Sigma. Suba nas mãos do inimigo para atingi-lo, mas tome cuidado para não ser esmagado no teto. Use a armadura falcon para escapar das bolas de energia, senão será múito difícil.

No terceiro ataque, a enorme mão de Sigma tentará acertá-lo com raios fulminantes. Fique na parede e descarregue chumbo na mão do inimigo (o ponto fraco dele) até que ele ceda. Por fim, curta a sensação de vitória...

Sigma é tão forte que pode acabar com você apenas usando as mãos

"Não, eu não guardo café dentro do x-buster. Aliás, ele nem parece uma cafeteira"

Biografia de andróide

O famoso garoto cibernético começou cedo o seu trabalho contra os vilões galácticos. Sua saga originou-se em 1982, quando foi lançado no Japão sob o título de *Rockman* para o videogame Nintendo de 8 bits. Com o passar dos anós, o volume de jogos do robô azul só aumentou. Confira a gamegrafia do herói:

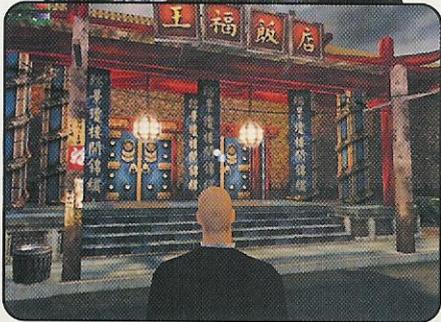
Cannon Spike
Marvel vs. Capcom
Marvel vs. Capcom 2
Mega Man & Bass
Mega Man 64
Mega Man a *Mega Man 8*
Mega Man Battle & Chase
Mega Man Legends
Mega Man Legends 2
Mega Man Soccer
Mega Man World a *Mega Man World 4*
Mega Man X a *Mega Man X5*
Mega Man Xtreme
Mega Man: The Final Battle
Mega Man: The Power Battle
Mega Man: The Willy Wars

Humberto Martinez

Hitman Codename 47

Ação, Eidos Interactive
Distribuidora: Greenleaf

Entre na pele do matador frio e calculista Hitman. Para isso, deixe os escrúpulos de lado, pois seu dia-a-dia incluirá desde mortes encomendadas até caçada a todo tipo de gente por dinheiro. Viajando por lugares barra-pesada que vão da Colômbia a Hong Kong, você vai se empolgar com os detalhes visuais dos cenários e até se chocar com as constantes cenas pesadas. O controle do assassino é simples, porém sua dureza dificulta em alguns momentos e chega a deixar o jogador em situações embaraçosas.
Nota final: 8,5

"Ei, você? Me responda: é dos carecas que elas gostam mais?"

Os cenários exibem centenas de detalhes, deixando tudo muito realista

4x4 Evolution

Corrida, Terminal Reality
Distribuidora: Greenleaf

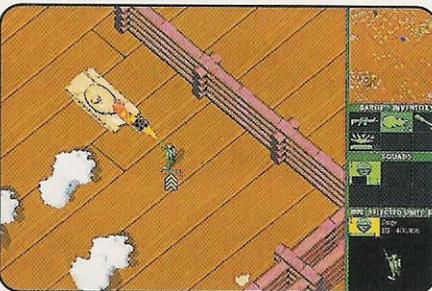
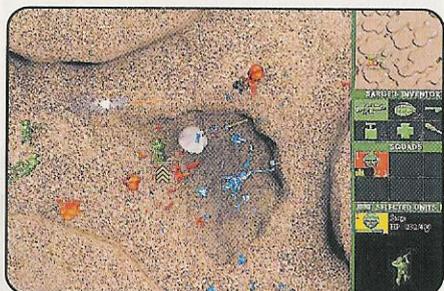
Dirija ferozes picapes por territórios dignos das competições off road – são ambientes hostis e de relevo acidentado. Para barbarizar, estarão presentes caminhonetes da Dodge, Ford, Toyota e cinco outras marcas. As provas variam conforme a fabricante escolhida e incluem dezesseis pistas repletas de obstáculos naturais para queimar combustível. Uma das novidades das competições é a possibilidade de disputar rachas pela internet, envolvendo jogadores de Dreamcast, Macintosh e PC simultaneamente.
Nota final: 8,0

O capricho no game é tanto que você pode notar até o piloto se movendo dentro do carro

Nem tudo é realista, pois as picapes realizam saltos impossíveis

Army Men: Toys in Space

Estratégia, The 3DO Company
Distribuidora: Greenleaf

Famosos e em expansão, os soldadinhos de plástico agora atacam no campo da estratégia militar. Preparados para a guerra, os militares verdejantes usarão seus lança-chamas, bazucas e até tanques de guerra para sobreviver à terrível ameaça dos exércitos azuis, que agora se aliaram a alienígenas para, juntos, dominarem o mundo. Jogando no jardim, no banheiro e em outros cômodos da casa, você terá visão aérea e comandará diversas unidades simultaneamente, usando apenas uma seta para decidir as ações.
Nota final: 5,0

Apesar de o game contar com cenários bem simples, o desafio compensa

Não tenha piedade dos alienígenas, afinal eles são aliados dos seus piores inimigos

F1 Championship Temporada 2000

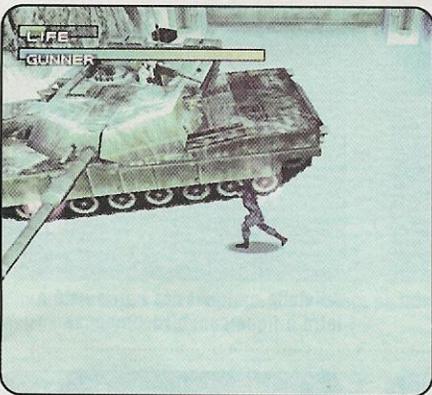
Corrida, EA Sports
Distribuidora: Electronic Arts

A temporada 2000 terminou e chegou sua vez de provar que tem tino para ser campeão. Experimentando pistas idênticas às reais do torneio, você vai se descabelar com a velocidade e tremer nas bases com as mudanças climáticas – incluindo até chuvas torrenciais inesperadas. Detalhes como pit stop e destruição nas colisões acrescentam mais realismo à partida. Outro aspecto legal é a possibilidade de escolher o nível de inteligência artificial dos adversários, deixando as provas no nível que você agüentar.
Nota final: 9,0

Você pode notar todos os detalhes das máquinas reais no game

Metal Gear Solid

Ação, Konami Computer Entertainment
Distribuidora: Microsoft

A melhor espionagem do mundo virtual está melhor graficamente na conversão para PC. Além de exibir cenários com menos quebras de polígonos, o game ainda ficou muito mais veloz. Controlando o espião Solid Snake, você terá de se infiltrar no esconderijo de um grupo terrorista que seqüestrou importantes membros da força bélica americana e ameaça o mundo com armamentos nucleares. Priorizando a camuflagem e a inteligência do herói, a aventura oferece um enredo de conspiração que é digno dos cinemas.
Nota final: 10,0

Aventura de Solid Snake ficou muito mais rápida, infelizmente os inimigos também

Rune

Ação, Human Head
Distribuidora: Greenleaf

Faça seu juramento e prepare-se para caminhar ao Valhala (o céu dos vikings), pois é para lá que sua vingança nórdica o levará. Na pele congelada do guerreiro Ragnar, você usará espadas, maças e machados para espalhar o sangue dos adoradores de Loki (deus da mentira) pela neve, provando sua fidelidade a Odin (pai dos deuses nórdicos). Usando golpes especiais e combinações de ataques, você enfrentará árduas batalhas por cenários exuberantes (de cavernas a abismos), totalizando 30 fases de pura ação.
Nota final: 8,0

Tremei, tolos, pois o meu machado fará o sangue dos seguidores de Loki jorrar como água

"Reparou no meu olhar ingênuo? Sim! Então repare agora nas minhas curvas nada ingênuas"

Tomb Raider Chronicles

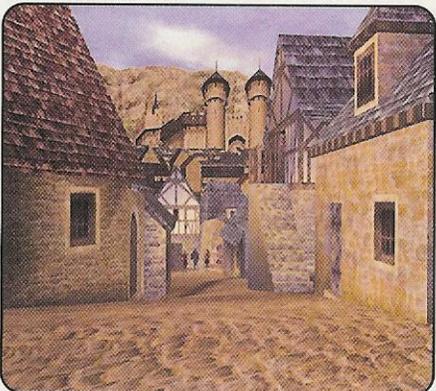
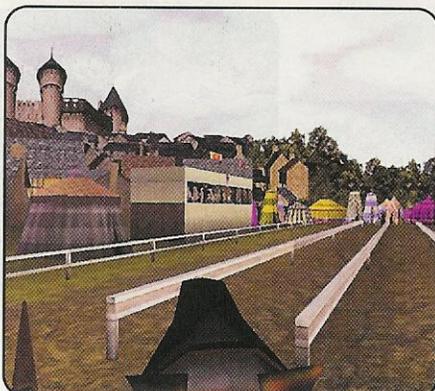
Ação, Core Design Limited
Distribuidora: Greenleaf

Lara morreu e só nos resta prestar homenagem à finada, revivendo suas aventuras. *Chronicles* traz episódios ocorridos nos intervalos das outras versões, exibindo a gata em quatro épocas distintas e explorando locais como Ilhas Negras, Roma, Rússia e o moderno edifício Black Tower. A heroína chega com habilidades inéditas, que permitem desde equilibrar-se em cordas até pendurar-se em barras paralelas. E, se as treze fases disponíveis não o satisfizerem, o jogo permite criar seus próprios ambientes.
Nota final: 8,5

Os novos inimigos são traiçoeiros e atacam nossa heroína nos momentos mais impróprios

Timeline

RPG, Eidos Interactive
Distribuidora: Greenleaf

Tudo começa numa expedição arqueológica, em que o professor desaparece. Só que, enquanto parte à procura do mestre, você acaba transportado à França do século 14 e depara com cavaleiros medievais, guerreiros e magos poderosos. Agora, mais que salvar o professor, o herói precisa safar-se das encrencas do Velho Mundo, enfrentando desafios e enigmas instigantes que lembram muito as aulas de história. Pois é, mas, no que diz respeito à ação, há pouco movimento, o que torna sua jornada monótona.
Nota final: 6,5

Os cenários são muito bonitos e a arquitetura local lembra a época da aventura

Os mais variados desafios o aguardam. Fique atento com tudo que se passa a sua volta

Ronaldo Testa

Pokémon Puzzle Challenge (GB)

Quebra-cabeça, Nintendo Entertainment
1 ou 2 jogadores, cartucho

Como não poderia faltar numa lista de lançamentos, mais uma pokénovidade. Desta vez seu maior objetivo é encaixar as peças em busca de símbolos iguais. Com três idênticos, você começa a ganhar pontos. Outra missão é tornar-se o melhor treinador existente, desafiando sagazes adestradores e recebendo grandes prêmios, como pokémon exclusivos e outros pré-evoluídos nos ovos. Destaque também para o modo two players, no qual você inventa suas próprias disputas e chama os amigos para um confronto via cabo.
Nota final: 8,5

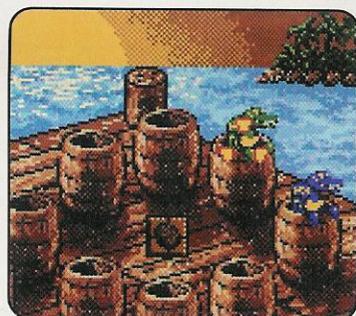
Forme a maior linha possível com peças iguais para tornar-se fera

Como nas versões *Silver* e *Gold*, você escolhe entre três pokémon

Donkey Kong Country (GB)

Aventura, Rareware Limited
1 ou 2 jogadores, cartucho

Quando a Rareware fez *Donkey Kong Country* para Super Nintendo (1994), foi uma verdadeira revolução. Os macacos impressionavam a todos com movimentos e gráficos de arrepiar... e agora, aproveitando toda a capacidade do portátil colorido, a fabricante resolveu lançar uma versão em miniatura do clássico, acrescendo ainda novos bônus e fases inéditas. Também no campo da novidade, dois jogadores poderão participar da aventura simultaneamente – interligando dois Game Boy, algo bem comum na plataforma.
Nota final: 7,0

Reunião de amigos: do rinoceronte ao papagaio, ninguém ficou de fora

Adivinhe em qual dos barris está a letra e fique com a recompensa

Buzz Lightyear of Star Command (GB)

Aventura, Activision Interactive
1 jogador, cartucho

Pense como seria terrível se o psicótico imperador Zurg e seus capangas imundos conquistassem a galáxia.
Como ninguém deseja tal catástrofe, o herói Buzz chega acompanhado dos amigos Booster, Mira e X-R. A tropa estelar utiliza poderosas armas de plasma, raios laser e até bazucas. E, se essas parafernálias não forem suficientes, você apela para as novas habilidades do personagem, que agora rodopia, salta, voa e até se teletransporta para lugares seguros.
Nota final: 5,5

Cuidado com as bombas, pois estão espalhadas pelo início do jogo

Sempre que aparecer um coração, pegue-o para renovar sua energia

Ultimate Fighting Championship (GB)

Luta, Crave Entertainment
1 jogador, cartucho

O grande representante do estilo pé-na-orelha chega ao portátil com as limitações implícitas. Agora estão presentes apenas oito lutadores (Chuck Liddell, Eugene Jackson, Evan Tanner, Frank Shamrock, Guy Mezger, Kevin Randleman, Pedro Rizzo e Tito Ortiz) e, como não poderia deixar de ser, os combates chegam com visual inferior à versão dos 128 bits. Também merecem desprezo a combinação de ataques e a movimentação dos lutadores – graças ao péssimo controle passado aos jogadores. Este é golpe baixo!
Nota final: 3,0

Tito Ortiz veio dar uma mão no GBC. Seu desempenho é sem igual

O que aconteceu ao juiz? Parece que tirou férias e tomou sol demais

Fábio Figueiredo

Kawasaki ATV PowerSports

Corrida, Encore Software
1 jogador, 1 CD

Adrenalina em 4 x 4 novamente! Só que desta vez não estamos falando de picapes, mas de ATVs. Não sabe o que é isso? Então dê uma olhada na foto ao lado, e confira a ação desse game de corrida, que vai levá-lo às alturas (literalmente) com saltos em alta velocidade. Diferentemente de outros games de corrida, nos quais você tem de fugir da polícia ou atropelar pedestres, aqui seu objetivo é puro e simplesmente vencer a prova. São quatro modos de corrida em seis ambientes distintos, que incluem desertos, pistas de lama, praias e muito mais. E o jogo traz ainda um editor de pistas, permitindo que você crie seus próprios circuitos. Os veículos são réplicas dos verdadeiros ATVs da Kawasaki.

Infelizmente, nem tudo é perfeito. Não existe um modo multiplayer, o que deixa a desejar em relação à maioria dos games de corrida. Todos os oponentes são controlados pelo computador. Mas, mesmo assim, a diversão é garantida.

"Vou atropelar essas telas!"

Fique atento aos checkpoints. Eles valem pontos extras na sua classificação

Não sei, não, mas acho que este mané está na contramão

Dependendo da pista, você vai encontrar muitos obstáculos pelo caminho

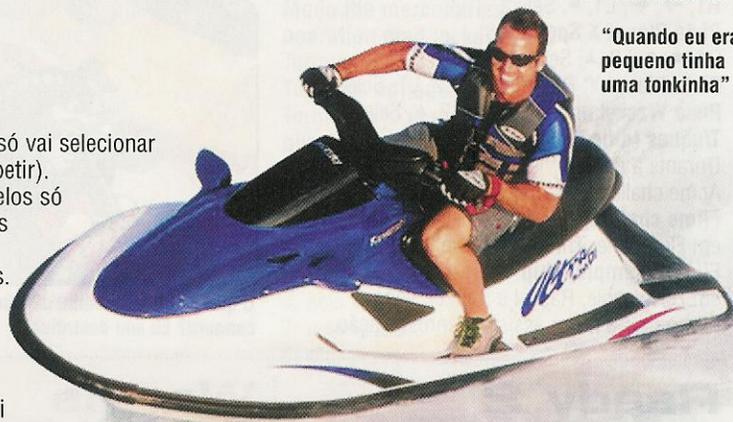
Kawasaki Jet Ski Watercraft

Corrida, Encore Software
1 jogador, 1 CD

Mais supermáquinas Kawasaki no pedaço! Só que agora as rodas foram por água abaixo. Não entendeu? Estamos falando de jet skis, aquelas coisinhas pequenas que quase voam sobre as águas. A aventura é bem similar à do *ATV*, inclusive nos modos de jogo, que são cinco desta vez. Já os circuitos são dez, espalhados pelo mundo: Ártico, Amazônia, Bahamas, Bermudas, Hong Kong, Colorado, Veneza, Nilo, entre outros. Os jet skis também são baseados nos reais, e você pode escolher o modelo e a cor, além do sexo dos seus oponentes e as cores de suas roupas (aposto que você só vai selecionar garotas para competir). Nota: alguns modelos só estarão disponíveis após um certo número de vitórias. O jogo também não traz a opção multiplayer.

Bem, se você gostou do *ATV*, vai curtir este também, pois os dois são bem divertidos.

"Quando eu era pequeno tinha uma tonkinha"

Os cenários são bem detalhados. Dá vontade de passar perto da praia para ver melhor

Em Veneza, você vai encontrar o único circuito no qual vai poder andar pelas ruas

"Olha só a velocidade em que eu estou. Mas dá para ir mais longe!"

Ronaldo Testa

Looney Tunes Racing

Truques (fácil)

Na tela do menu principal, aperte:

Personagem Duck Dodgers: L2, ■, ■, ▲, ●, Select.
Personagem Evil Scientist: ■, ●, L2, R2, ▲, Select.
Personagem Foghorn: →, →, L2, ■, ■, Select.
Personagem Gossamer: ▲, ●, R2, R1, ■, Select.
Personagem Granny: ●, ▲, ▲, L1, R1, Select.
Personagem Hector: ▲, L2, L1, ▲, ■, Select.
Personagem Pepe Le Pew: ←, →, R1, ●, ■, Select.
Personagem Rocky: ▲, ←, R2, ●, ●, Select.
Personagem Smokey the Genie: ■, L1, R1, ▲, ●, Select.
Personagem Sylvester: ←, ←, L1, ▲, ●, Select.
Personagem Yosemite Sam: ←, →, R2, ■, ●, Select.
Pista Acme Factory: L2, R1, R2, ▲, ●, Select.
Pista Duck Dodgers Speedway: ●, ←, ■, ■, R2, Select.
Pista Forest Speedway: ▲, R2, ←, ▲, L1, Select.
Pista Garden Speedway: R1, →, ←, L1, ■, Select.
Pista Planet X Speedway: R1, ■, ●, L2, ▲, Select.
Pista Planet Y: Right, ←, ▲, L2, L1, Select.
Pista Wackyland: L1, ●, ■, R2, ▲, Select.

Truques (difícil)

Durante a partida, no modo Acme challenge, consiga:

Filme challenge ending: em Floor One, Three e Two, vença.
Filme championship ending: em Despicable, Rascal e Stinker, vença.
Filme game intro: assista à apresentação.
Personagem Duck Dodgers: em Floor Two, ganhe três medalhas de ouro.
Personagem Elmer: em Floor Two, ganhe uma medalha de ouro.
Personagem Evil Scientist: em Floor Three, ganhe cinco medalhas de ouro.
Personagem Foghorn: em Rascal, vença.
Personagem Gossamer: em Floor Three, ganhe uma medalha de ouro.
Personagem Granny: em Floor One, ganhe cinco medalhas de ouro.
Personagem Hector: em Despicable, vença.
Personagem Pepe Le Pew: em Stinker, vença.
Personagem Porky: em Floor One, ganhe uma medalha de ouro.
Personagem Rocky: em Floor Three, ganhe três medalhas de ouro.
Personagem Smokey the Genie: em Floor Two, ganhe cinco medalhas de ouro.
Personagem Sylvester: em Floor One, ganhe três medalhas de ouro.
Personagem Yosemite Sam: em Despicable, vença.
Pista Acme Factory: em Rascal, vença.
Pista Garden Speedway: em Floor One, vença.
Pista Planet X Speedway: em Floor Two, vença.
Pista Planet Y: em Stinker, vença.
Pista Wackyland: em Despicable, vença.
Pistas Forest Speedway, Duck Dodger's **Speedway:** em Floor Three, vença.

O que é que há, velhinho? Quer uma cenoura? Eu sou destruidor

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Personagens secretos

No modo championship, termine o jogo:

First Lady: dez vezes.
Freak E. Deke: uma vez.
Freedom Brock: seis vezes.
GC Thunder: três vezes.
Michael Jackson: duas vezes.
Mr. President: nove vezes.
Robox Rese-4: oito vezes.
Rocket Samchay: sete vezes.
Shaquille O'Neal: cinco vezes.
Wild "Stubby" Corley: quatro vezes.

Worms

Infinita munição banana bomb

Na tela weapon options, aperte ↓, →, X, ■, ■, X, ■, ■, X, ■, ■.

Armàs secretas

Na tela weapon options, aperte X + ■, X + ■, X + ■, X + ■, X + ■, X + ■, X + ■, X + ■.

Seleção de fases secretas

Antes de a contagem de 10s terminar, aperte X e digite:

Fase Candyland: Candy.
Fase Hell: Hades ou 666.
Fase HR Giger-type Alien: Alien.
Fase Junkyard: Junk.
Fase Martian: Mars.
Fase Polar: Artic.
Fase Woods: Forest.

Este malandro tem um pavio bem curto e explode por qualquer motivo

Bomberman Party Edition

Todas as fases

Na tela de senhas, digite:

• Modern

Fase 1: 15E82097.
Fase 2: 45E82097.
Fase 3: 65E85097.
Fase 4: 95E85097.
Fase 5: F5EB0097.
Fase 6: H5EB2097.
Fase 7: F5EB7097.
Fase 8: H0EB7997.
Fase 9: 60EB2A97.
Fase 10: 90EB2A97.
Fase 11: 60EB7A97.
Fase 12: 40EBGA97.
Fase 13: B1EB0A97.
Fase 14: D1EB0A97.
Fase 15: B1EB5A97.
Fase 16: D1EB5D97.
Fase 17: 13EB0C97.
Fase 18: 93EB0C97.
Fase 19: 63EB5C97.
Fase 20: 93EB5C97.
Fase 21: F3EB0C97.
Fase 22: H3EB0C97.
Fase 23: F3EB5C97.
Fase 24: H3EB5C97.
Fase 25: 63EB0D97.
Fase 26: 93EB0D97.
Fase 27: 63EB5D97.
Fase 28: 93EB5D97.
Fase 29: F3EB0D97.
Fase 30: H3EB0D97.
Fase 31: F3EB5D97.
Fase 32: H3EB5D97.
Fase 33: 61EB0G97.
Fase 34: 91EB0G97.
Fase 35: 61EB5G97.
Fase 36: 91EB5G97.
Fase 37: F1EB0G97.
Fase 38: H1EB0G97.
Fase 39: F1EB5G97.
Fase 40: H1EB5G97.
Fase 41: 61EB0H97.
Fase 42: 91EB0H97.
Fase 43: 61EB0H97.
Fase 44: 91EB5H97.
Fase 45: F1EB0H97.
Fase-46: H1EB0H97.
Fase 47: F1EB5H97.
Fase 48: H1EB5H97.
Fase 49: 63EB0G97.
Fase 50: 93EB0G97.

• Retro

Fase 1: 10E82293.
Fase 2: 45E82093.
Fase 3: 65E85093.
Fase 4: 95E85093.
Fase 5: F5EB0093.
Fase 6: H5EB2093.
Fase 7: B5EBE093.
Fase 8: D5EBE293.
Fase 9: 15EBA493.
Fase 10: 45EBA493.
Fase 11: 15EBE493.
Fase 12: 95EBE493.
Fase 13: F5EBC493.
Fase 14: H5EBC493.
Fase 15: F5EBG493.
Fase 16: H5EBG493.
Fase 17: 67EBC293.
Fase 18: 48EB0293.
Fase 19: 18EB5293.
Fase 20: 98EB5293.
Fase 21: F8EB0293.
Fase 22: H8EB0293.
Fase 23: B8EB5293.
Fase 24: D8EB5293.
Fase 25: 18EB0493.
Fase 26: 48EB0493.
Fase 27: 68EB5493.
Fase 28: 98EB5493.
Fase 29: F8EB0493.
Fase 30: H8EB0493.
Fase 31: B8EB5493.
Fase 32: D8EB5493.
Fase 33: 16EB2793.
Fase 34: 46EB2793.
Fase 35: 66EB5793.
Fase 36: 96EB5793.
Fase 37: F6EB0793.
Fase 38: H6EB0793.
Fase 39: B6EB5793.
Fase 40: D6EB5793.
Fase 41: 16EB0893.
Fase 42: 46EB0893.
Fase 43: 16EB5893.
Fase 44: 46EB5893.
Fase 45: B6EB0893.
Fase 46: D6EB0893.
Fase 47: B6EB5893.
Fase 48: D6EB5893.
Fase 49: 18EB0793.
Fase 50: 48EB0793.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Personagens Neversoft
Na tela do menu principal, segure L1 e digite: ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲. Agora, na opção create-a-skater, escreva:
Personagem Aaron Cammarata: Aaron Cammarata.
Personagem Aaron Skillman: Aaron Skillman.
Personagem Chris Rausch: Chris Rausch.
Personagem Connor Jewett: Connor Jewett.
Personagem Darren Thorne: Darren Thorne.
Personagem Edwin Fong: Edwin Fong.
Personagem Gary Jesdanun: Gary Jesdanun.
Personagem Hudson: Hudson.
Personagem Jason Uyeda: Jason Uyeda.
Personagem Jeremy Andersen: Jeremy Andersen.
Personagem Joel Jewett: Joel Jewett.
Personagem Johnny Ow: Johnny Ow.
Personagem Junki Saita: Junki Saita.
Personagem Kage: Kage.
Personagem Mick West: Mick West.
Personagem Nggdynln: Nggdynln.
Personagem Noel Hines: Noel Hines.
Personagem Nolan Nelson: Nolan Nelson.
Personagem Ralph D'Amato: Ralph D'Amato.
Personagem Robert Earl: Robert Earl.
Personagem Ryan McMahon: Ryan McMahon.
Personagem Scott Pease: Scott Pease.
Personagem Silvio: Silvio.
Personagem The Pouncer: The Pouncer.

Todos os truques
Durante a partida, pause, segure L1 e aperte X, X, X, ■, ▲, ↑, ↓, ←, ↑, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ▲, ●.

Roll Away (Kula World)

Truques
No modo arcade, durante a partida, pause e aperte:
Fase bônus: ↑, ▲, L2, L1, L2, ■, X.
Mais pontos (30.000): ■, ↑, ↓, L2, R1, ▲, X, ▲.
Mais tempo (time trial): ●, L1, ▲, ▲, ●, X, ▲, ↓.
Poder de invencibilidade temporária: →, ↓, L1, R2, R1, ●, ▲, ■.
Visual embaçado: →, ●, L2, ●, R1, ●, ■, ●.
Visual enxadrezado: L1, ●, ←, →, L2, ←, R2, R2.

Resident Evil 3: Nemesis

Bônus de tempo (the mercenaries operation mad jackal)
Durante a partida, no modo the mercenaries operation mad jackal, vença os inimigos para ganhar:
Aranha: 5s.
Cachorro: 4s.
Corvo: 1s.
Humano: 20s + item.
Hunter: 6s.
Nemesis: 30s.
Rastejante: 7s.
Zumbi: 4s.

Combinações de ervas
Durante a partida, faça as seguintes combinações de herbs:
BH (x1) + GH (x1) + RH (x1): cura poison e renova 99% da energia.
BH (x1) + GH (x1): cura poison e renova 33% da energia.
BH (x1) + GH (x2): cura poison e renova 66% da energia.
BH: cura poison.
GH (x1): renova 33% da energia.
GH (x2): renova 66% da energia.
GH (x3): renova 99% da energia.
RH: fortalece as demais herbs.
Obs.: blue herb (BH), green herb (GH), red herb (RH).

Combinações de munições
Durante a partida, faça as seguintes combinações de gun powders:
A: 15 handgun bullets.
A(2): 35 handgun bullets.
A(3): 55 handgun bullets.
A(2)B: 40 shotgun shells.
AB: gun powder C.
AC: 10 fire rounds.
B: 7 shotgun shells.
B(2): 18 shotgun shells.
B(8): 18 explosive shotgun shells.
B(2)A: 66 handgun bullets.
B(3): 30 shotgun shells.
BC: 10 acid rounds.
C: 10 grenade rounds.
C(2): 10 colt rounds.
C(3): 24 magnum rounds.

Item boutique key
Termine o jogo em menos de sete horas usando menos de 30 ink iibbons.

Respostas para sales office computer
Durante a partida, na sales office, no computador, a senha pode ser:
- ADRAVIL
- AQUACURE
- SAFSPRIN

Itens secretos (Nemesis)
Durante a partida, ao encontrar Nemesis, vença-o para ganhar:
1ª aparição: eagle parts A.
2ª aparição: eagle parts B.
3ª aparição: first aid spray box.
4ª aparição: benelli m3s parts A.
5ª aparição: benelli m3s parts B.
6ª aparição: first aid spray box.
7ª aparição: unlimited ammunition pack.

Roupas secretas
Após ganhar a boutique key, termine o jogo, adquirindo os truques pela classificação:
Grade A: Stars outfit.
Grade B: Biker uniform.
Grade C: Disco outfit.
Grade D: *Dino Crisis* suit.
Grade E: Police uniform.

Modo the mercenaries operation mad jackal
Termine o jogo.

Todos os epílogos
Termine o jogo na seguinte quantidade de vezes:
1: uma vezes.
2: duas vezes.
3: três vezes.
4: quatro vezes.
5: cinco vezes.
6: seis vezes.
7: sete vezes.
8: oito vezes.

Ultimate Fighting Championship

Personagem Card Girl
No modo UFC, termine com todos os personagens.

Personagem Bruce Buffer
No modo UFC, termine com qualquer personagem criado pelo jogador.

Personagem Ultiman
No modo championship road, termine com todos os personagens.

Personagem John McCarthey
No modo championship road, termine com qualquer personagem criado pelo jogador.

Estilos de corpos secretos
No modo UFC, termine com o personagem correspondente ao estilo de corpo desejado.

Estilos de lutas secretos
No modo UFC, termine com o personagem correspondente ao estilo de luta desejado.

"Tem uns caras que não se mancam. E aí, baixinho? Vai me encarar?"

Mortal Kombat Gold

Menu de truques
Na tela de título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →. Agora, na tela de opções, aperte L + R.

Final fácil
No menu de truques, ative a opção easy endings. Agora, no modo arcade, vença um personagem.

Fatalidade 1
No menu de truques, ative a opção fatal 1. Agora, no modo arcade, quando o inimigo estiver tonto, aperte high punch.

Fatalidade 2
No menu de truques, ative a opção fatal 2. Agora, no modo arcade, quando o inimigo estiver tonto, aperte low punch.

Fatalidade pit
No menu de truques, ative a opção pit fatal. Agora, no modo arcade, quando o inimigo estiver tonto, aperte ↓ + high punch.

Mínima barra de energia
No menu de truques, ative a opção danger.

Personagens secretos
Ative a dica do menu de truques e, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o ícone hidden e execute os comandos:
- **Personagem Goro:** segure L + R e aperte ↑, ←, A.
- **Personagem Noob Saibot:** segure L + R e aperte ↑, ↑, ←, ←, ←, A.

Mostrar biografia
Na opção kombat theater, deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte L + R.

Roupas secretas
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure Start e aperte qualquer botão.
Obs.: não funciona com Sonya Blade e Tanya.

Seleção de personagens (arcade)
No modo arcade, selecione qualquer personagem, aperte A e depois Start.

Truques
Na tela de versus, digite:
Armas aleatórias: 111 111.
Ativar Big Heads: 321 321.
Ativar Explosive Kombat: 050 050.
Ativar Lost Weapons: 002 002.
Ativar No Rain: 060 060.
Ativar Noob Saibot Mode: 012 012.
Ativar Noob Saibot Mode: 012 012.
Ativar One-hit Death: 123 123.
Ativar Red Rain (*): 020 020.
Ativar Silent Kombat: 666 666.
Cenário Elder Gods: 033 033.
Cenário Goro's Lair: 011 011.
Cenário Ice Pit: 313 313.
Cenário Ladder Stage: 363 363.
Cenário Living Forest: 202 202.
Cenário Reptile's Lair: 066 066.
Cenário Shaolin Temple: 101 101.
Cenário The Church: 323 323.
Cenário The Netherealm: 343 343.
Cenário The Prison: 303 303.
Cenário The Soul Chamber: 353 353.
Cenário The Tomb Stage: 044 044.
Cenário The Well: 022 022.
Cenário Wind World Stage: 055 055.
Começar com armas aleatórias: 222 222.
Desativar Max Damage: 010 010.
Desativar Throws: 100 100.
Desativar Throws e Max damage: 110 110.
Mais armas: 555 555.
Obs.: (*) somente nos cenários com chuva.

Truques (fácil)
No menu de truques, digite:
0: Desativar os códigos.
1: Ativar Big Head Mode.
2: Desativar Throws.
3: Desativar Maximum Damage.
4: Desativar Maximum Damage & Throws.
5: Ativar Unlimited Run.
6: Ativar Free Weapon.
7: Ativar Random Weapons.
8: Ativar Armed & Dangerous.
9: Ativar Many Weapons.
10: Ativar Silent Kombat.
11: Ativar Explosive Kombat.
12: Ativar No Power / Danger.
13: Ativar Default Kombat.
14: Ativar Weapon Kombat.
15: Ativar Noob Saibot Mode.
16: Ativar Red Rain.
17: Cenário Goro's Lair.
18: Cenário The Well.
19: Cenário Elder Gods.
20: Cenário Tomb.
21: Cenário Wind World.
22: Cenário Reptile's Lair.
23: Cenário Shaolin Temple.
24: Cenário Living Forrest.
25: Cenário Prison.
26: Cenário Ice Pit.
27: Cenário Church.
28: Cenário Netherealm.
29: Cenário Soul Chamber.
30: Cenário Ladder.

Resident Evil 2 (Bio Hazard 2)

Armas secretas
Termine o jogo nas seguintes condições:
Gatling gun: ranking A ou B, em 2h30.
Machine gun: ranking A ou B, em 3h.
Rocket launcher: ranking A ou B, em 2h.

Classificação de ranking
Termine o jogo nas seguintes condições, verificando os quesitos relacionados:

- **Tabela de ranking**

S: 300 pontos.
A: 270 pontos.
B: 200 pontos.
C: 145 pontos.
D: 100 pontos.
E: 0 ponto.

- **Tabela de gravação**

Gravação (0) ....100 pontos.
Gravação (1) ....95 pontos.
Gravação (2) ....90 pontos.
Gravação (3) ....85 pontos.
Gravação (4) ....80 pontos.
Gravação (5) ....75 pontos.
Gravação (6) ....70 pontos.
Gravação (7) ....65 pontos.
Gravação (8) ....60 pontos.
Gravação (9) ....55 pontos.
Gravação (10) ....50 pontos.

- **Tabela de renovação**

Renovação (0) ....100 pontos.
Renovação (1) ....90 pontos.
Renovação (2) ....80 pontos.
Renovação (3) ....70 pontos.
Renovação (4) ....60 pontos.
Renovação (5) ....50 pontos.
Renovação (6) ....40 pontos.

- **Tabela de tempo**

Tempo (2h30) ....100 pontos.
Tempo (3h30) ....90 pontos.
Tempo (4h30) ....80 pontos.
Tempo (5h30) ....70 pontos.
Tempo (6h30) ....60 pontos.
Tempo (7h30) ....50 pontos.
Tempo (8h30) ....40 pontos.
Tempo (9h30) ....30 pontos.
Tempo (10h30) ....20 pontos.
Tempo (11h30) ....10 pontos.

Combinações de ervas
Durante a partida, faça as seguintes combinações de herbs:
BH (x1) + GH (x1) + RH (x1): cura status e renova 99% da energia.
BH (x1) + GH (x1): cura status e renova 33% da energia.
BH (x1) + GH (x2): cura status e renova 66% da energia.
BH: cura status.
GH (x1) + RH (x1): renova 99% da energia.
GH (x1): renova 33% da energia.
GH (x2) + RH (x1): renova 99% da energia.
GH (x2): renova 66% da energia.
GH (x3): renova 99% da energia.
RH: fortalece as green herbs.
Obs.: blue herb (BH), green herb (GH); red herb (RH).

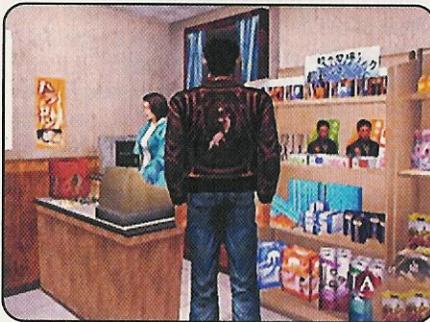
Modo secretos
Termine o jogo nas seguintes condições:
The 4th survivor (Hunk): conquiste ranking A, dois scenarios.
The 4th survivor (Tofu): conquiste ranking A, seis scenarios.

Resident Evil 3: Nemesis (Bio Hazard 3: The Last Escape)

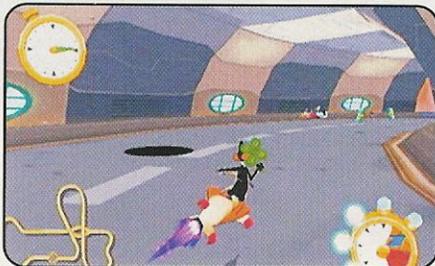
Bônus de tempo (the mercenaries operation mad jackal)
Durante a partida, no modo the mercenaries operation mad jackal, vença os inimigos para ganhar:
Aranha: 5s.
Cachorro: 4s.
Corvo: 1s.
Humano: 20s + item.
Hunter: 6s.
Nemesis: 30s.
Rastejante: 7s.
Zumbi: 4s.
Combinações de ervas
Durante a partida, faça as seguintes combinações de herbs:
BH (x1) + GH (x1) + RH (x1): cura poison e renova 99% da energia.
BH (x1) + GH (x1): cura poison e renova 33% da energia.
BH (x1) + GH (x2): cura poison e renova 66% da energia.
BH: cura poison.
GH (x1): renova 33% da energia.
GH (x2): renova 66% da energia.
GH (x3): renova 99% da energia.
RH: fortalece as demais herbs.
Obs.: blue herb (BH), green herb (GH); red herb (RH).
Combinações de munições
Durante a partida, faça as seguintes combinações de gun powders:
A: 15 handgun bullets.
A(2): 35 handgun bullets.
A(3): 55 handgun bullets.
A(2)B: 40 shotgun shells.
AB: gun powder C.
AC: 10 fire rounds.
B: 7 shotgun shells.
B(2): 18 shotgun shells.
B(8): 18 explosive shotgun shells.
B(2)A: 66 handgun bullets.
B(3): 30 shotgun shells.
BC: 10 acid rounds.
C: 10 grenade rounds.
C(2): 10 colt rounds.
C(3): 24 magnum rounds.
Item boutique key
Termine o jogo em menos de sete horas usando menos de 30 ink ribbons.
Respostas para sales office computer
Durante a partida, na sales office, no computador, a senha pode ser:
- ADRAVIL
- AQUACURE
- SAFSPRIN

Itens secretos (Nemesis)
Durante a partida, ao encontrar Nemesis, vença-o para ganhar:
1ª aparição: eagle parts A.
2ª aparição: eagle parts B.
3ª aparição: first aid spray box.
4ª aparição: benelli m3s parts A.
5ª aparição: benelli m3s parts B.
6ª aparição: first aid spray box.
7ª aparição: unlimited ammunition pack.
Roupas secretas
Após ganhar a boutique key, termine o jogo, adquirindo os truques pela classificação:
Grade A: Stars outfit.
Grade B: Biker uniform.
Grade C: Disco outfit.
Grade D: *Dino Crisis* suit.
Grade E: Police uniform.
Modo the mercenaries operation mad jackal
Termine o jogo.
Todos os epílogos
Termine o jogo na seguinte quantidade de vezes:
1: uma vez.
2: duas vezes.
3: três vezes.
4: quatro vezes.
5: cinco vezes.
6: seis vezes.
7: sete vezes.
8: oito vezes.

Shenmue: Chapter 1 – Yokozuka

Modo 70 person battle
Termine o jogo e grave a partida no VMU.
Inverter comandos (minijogo *Space Harrier*)
Durante a partida, quando for acionar o minijogo *Space Harrier*, segure A, X ou Y e aperte Start.
Ganhar dinheiro
Durante a partida, após conseguir emprego, no seu segundo dia, mova todas as caixas para Warehouse 3. Agora, quando o transporte de caixas acabar, pratique seus golpes ou jogue dardos até que Ryu diga que é hora de ir para casa. Feito isso, ao acordar, você receberá mais dinheiro.
Ganhar chances de vitória
Durante a partida, siga para Lapis Fortune Teller, selecione a opção gamble e, conferindo o número da sorte, siga para slot house e jogue na máquina com seu número da sorte.
Desenhos secretos
No sistema operacional do computador, coloque qualquer dos três GDs no drive de CD-ROM e explore os arquivos.

Procura-se ladrão de lojas de brinquedos no Natal. Sem noção, meu!

Looney Tunes: Space Race

Truques
Na tela de senhas, digite:
Desligar gags: SUCCOTASH.
Fase Acme 2: MAROON.
Fase Galactorama 1: YOIKS.
Fase Galactorama 2: DODGPARRY.
Fase Mars 2: SCWEWBALL.
Fase Nebula: MRFUZZY.
Fase Off World 1: DURNIDGIT.
Fase Off World 2: PALOOKA.
Fase Wild West 1: HOGGRAVY.
Fases espalhadas: SAMRALPH.
Infinito turbo: DUCKAMUCK.
Personagem Marvin Martian: REDWAGON.
Personagem Porky Pig: YAVARMINT.
Todas as fases e personagens: CHEESFISH.
Todos os Acme events: 3LILBOPS.
Todos os challenges: MOIDALIZE.
Todos os itens: MICHIGANJ.

Nem com um trevo de quatro folhas o Patolino vence o Pernalonga

Star Wars: Demolition

Truques
Na tela de opções (preferences), segure L + R e digite:
Ação câmera lenta: LOW MOV ON.
Gravidade baixa: LO GRAV ON.
Todos os veículos: WATTO SHOP.
Veículo invencível: RAISE THEM.

Blair Witch Volume One: Rustin Parr

Truques
Durante a partida, aperte [F10] e digite:
Arma crossbow: mediumrare.
Arma dynamite: goodtimesman.
Arma elephant gun: smileynomore.
Arma flamethrower: burnyourassoff.
Arma shotgun: bigstickofdeath.
Arma tommygun: meetmypaltommy.
Clima chuvoso: thunderstorm.
Clima nevado: snowstorm.
Item gas mask: thedogfarted.
Item nightvision goggles: icansee.
Mais munição: iamawimpforthis.
Máxima energia: givemefaith.
Munição flaming: flameonastick.
Munição lith: demonbeware.
Munição silver: wwbeware.
Opção easy combat: combatisscary.
Opção easy difficulty: isuck.
Opção easy puzzle: puzzlesarescary.
Personagem invencível: iworkforgod.
Personagem invisível: nod3d.
Personagem com cabeça grande: bighead.
Personagem de metal: t2000.
Renovar battery: recharge.
Todas as armas: getintomybelly.
Visual escurecido: itisdarknow.

Outlive: A Era da Sobrevivência

Truques
Durante a partida, aperte [F11] e digite:
Acelerar construções e habilidades:
#be quick or be dead.
Ganhar $25 mil: #fortunes of war.
Mostrar tela do mapa limpa:
#fear of the dark.
Mostrar tela limpa: #the clairvoyant.
Personagens invencíveis:
##can i play with madness.
Todas as fases:
#revelations (modo Campanha).

Die Hard Trilogy

Truques
Durante a partida, aperte [Esc], segure [R] + [2] e digite:

• ***Die Hard***
Mais munição: →, [E], ↓, [O].
Personagem bidimensional: ↓, [E], [A], ↓.
Personagem gordo: →, [E], [E], ↓.
Personagem invencível: →, ↑, ↓, [E].
Seleção de armas: →, ↑, ↓, ↓, [E], →.

• ***Die Harder***
Mais munição (granadas e mísseis):
→, [E], ←, [O], [A], ↓, [E].
Personagem invencível:
→, ↑, ↓, [E], →, ↑, ↓, [E].
Seleção de armas: →, ↑, ↓, [E].

• ***Die Hard with a Veangence***
Infinitas vidas: ←, [O], ↑, ↓, [E], →.

Blood

Vídeoclipe type-o negative
No sistema operacional, explorando o CD, diretório music, selecione typeonegative.

Truques
Durante a partida, aperte [T] e digite:
Clima nublado: sterno.
Máxima energia em 100%: clarice.
Máxima energia em 200%: spork.
Mostrar frame rate: rate.
Mostrar mapa completo: goonies.
Personagem com armas iguais: bunz.
Personagem delirante: jojo.
Personagem fantasma: eva galli.
Personagem incendiado: mcgee.
Personagem invencível temporariamente: voorhees.
Personagem invencível:
I wanna be like Kevin.
Personagem invisível: onering.
Personagem saltitante: funky shoes.
Personagem suicida: edmark ou kevorkian.
Pular fase: calgon, mario ou luigi.
Todas as armas e itens: idaho.
Todas as armas e munições:
lara croft ou hongkong.
Todas as chaves: keymaster.
Todos os itens: montana ou satchel.

Contra os zumbis, nada melhor que o velho e eficiente ancinho de fazendeiro

Quake

Truques
Durante a partida, aperte ['] e digite:
Seleção de gravidade: SV_GRAVITY # (*).
Desligar inteligência artificial: NOTARGET.
Seleção de dificuldade: SKILL # (**).
Personagem fantasma: NOCLIP.
Personagem invencível: God.
Personagem suicida: KILL.
Personagem voador: Fly.
Todas as armas: IMPULSE 9.
Obs.: (*) substituir # por número entre –100 e +100.
Obs.: (**) substituir # por número entre 0 e 3.

Seleção de fases
Durante a partida, aperte ['] e digite:
Fase 1-1: MAP E1M1.
Fase 1-2: MAP E1M2.
Fase 1-3: MAP E1M3.
Fase 1-4: MAP E1M4.
Fase 1-5: MAP E1M5.
Fase 1-6: MAP E1M6.
Fase 1-7: MAP E1M7.
Fase 1-8: MAP E1M8.
Fase 2-1: MAP E2M1.
Fase 2-2: MAP E2M2.
Fase 2-3: MAP E2M3.
Fase 2-4: MAP E2M4.
Fase 2-5: MAP E2M5.
Fase 2-6: MAP E2M6.
Fase 2-7: MAP E2M7.
Fase 3-1: MAP E3M1.
Fase 3-2: MAP E3M2.
Fase 3-3: MAP E3M3.
Fase 3-4: MAP E3M4.
Fase 3-5: MAP E3M5.
Fase 3-6: MAP E3M6.
Fase 3-7: MAP E3M7.
Fase 4-1: MAP E4M1.
Fase 4-2: MAP E4M2.
Fase 4-3: MAP E4M3.
Fase 4-4: MAP E4M4.
Fase 4-5: MAP E4M5.
Fase 4-6: MAP E4M6.
Fase 4-7: MAP E4M7.
Fase 4-8: MAP E4M8.

Agora acredito que ele não precisará mais cortar nenhuma das unhas

"Vamos sorrir para a foto"

Tom Clancy's Rainbow Six

Infinita munição
Durante a partida, restando poucas balas, aperte [Del].
Truques
No modo one player, durante a partida, aperte [~] e digite:
Modo debug: debugkeys.
Personagem com cabeça grande: meganoggin.
Personagem com mãos e pés grandes: clodhopper.
Personagem invencível: avatargod.
Personagem silencioso: silentbutdeadly.
Personagens com cabeça grande: bignoggin.
Personagens invencíveis: teamgod.
Renovar munição: 5fingerdiscount.
Sem inteligência artificial: nobrainer.
Sem vitória: explore.

Railroad Tycoon 2

Truques
Durante a partida, aperte [Tab] e digite:
Acelerar crescimento: viagra.
Fácil derrota: bobo.
Fácil vitória: bigfoot.
Mais $1 milhão (companhia): slush fund.
Mais $1 milhão (jogador): cattle futures.
Mais $100 mil (companhia): powerball.
Mais $100 mil (jogador): king of the hill.
Todos os veículos: show me the trains.
Veículos AMD103: amd103.
Veículos quebrados: casey jones.
Veículos velozes: speed racer.
Vencer com medalha de bronze: bigfootbronze.
Vencer com medalha de ouro: bigfootgold.
Vencer com medalha de prata: bigfootsilver.

Shadow Warrior

Truques
Durante a partida, aperte [T] e digite:
Mostrar alta resolução: swres.
Mostrar frame rate: swloc.
Personagem invencível: swchan.
Reiniciar fase: swstart.
Todos os itens: swgimme.
Todos os truques: swgreed.

Rebel Assault 2: The Hidden Empire

Truques
Na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre a fase e digite:
- **Dificuldade beginner**

Fase 01: JABBA.
Fase 02: ENDOR.
Fase 03: LACHTON.
Fase 04: BORSK.
Fase 05: KROYTIES.
Fase 06: AURIL.
Fase 07: KAMPL.
Fase 08: FERRIER.
Fase 09: GALIA.
Fase 10: DENARII.
Fase 11: SADOW.
Fase 12: ONDERON.
Fase 13: ALEEMA.
Fase 14: CATHAR.
Fase final: DOMINUS.
- **Dificuldade expert**

Fase 01: ANAKIN.
Fase 02: KENOBI.
Fase 03: FORTUNA.
Fase 04: MODON.
Fase 05: OMMIN.
Fase 06: REKKON.
Fase 07: SHAZEEN.
Fase 08: KIIRIUM.
Fase 09: GUNDAR.
Fase 10: DIANOGA.
Fase 11: ATUARRE.
Fase 12: ESSADA.
Fase 13: PAPLOO.
Fase 14: NASHTAH.
Fase final: PESTAGE.
- **Dificuldade novice**

Fase 01: EWOKS.
Fase 02: CHEWIE.
Fase 03: DANKIN.
Fase 04: NOGHRI.
Fase 05: CHAMMA.
Fase 06: BOGGA.
Fase 07: INCOM.
Fase 08: KOTHLIS.
Fase 09: KRATH.
Fase 10: SIOSK.
Fase 11: ADEGAN.
Fase 12: AMANDA.
Fase 13: AMBRIA.
Fase 14: SYLVAR.
Fase final: MIRALUKA.
- **Dificuldade standard**

Fase 01: BANTHA.
Fase 02: KATANA.
Fase 03: DENGAR.
Fase 04: PELLAEON.
Fase 05: ITHULL.
Fase 06: STENNESS.
Fase 07: MYRKR.
Fase 08: CHURBA.
Fase 09: ARTOO.
Fase 10: SATAL.
Fase 11: LOBUE.
Fase 12: DNABA.
Fase 13: STURM.
Fase 14: CRADO.
Fase final: CARRACK.
- **Dificuldade custom**

Fase 02: WOOKIEE.
Fase 03: DROID.
Fase 04: RODIAN.
Fase 05: BPFASSH.
Fase 06: KSHYY.
Fase 07: TORVE.
Fase 08: SLUISSI.
Fase 09: PALANHI.
Fase 10: DROKKO.
Fase 11: NATTH.
Fase 12: SABACC.
Fase 13: ANDUR.
Fase 14: ARKANIA.
Fase 15: DIATH.
Fase final: DREEBO.

É um filme? Não, é um jogo. E este cara tem uns óculos muito feios

SimCity 3000

Truques
No modo simulator, durante a partida, segure [Alt] + [Ctrl] + [Shift] + [C] e digite:
Altura do terreno desce em 1: terrain one down.
Altura do terreno desce em 10: terrain ten down.
Altura do terreno sobe em 1: terrain one up.
Altura do terreno sobe em 10: terrain ten up.
Construções por $0: i am weak.
Mensagem Aha! We have a real pro here: porntipsguzzardo.
Mensagem Da da da da da da da da da bat-man!: bat.
Mensagem Did you know that maxis spelled backwards is six am?: maxis.
Mensagem Dozens of hidden news ticker reveals; sims encouraged to collect them all and amaze friends: help.
Mensagem Duo ragazzi's easter egg palace: easter egg.
Mensagem Fund not a cheat code, do not type moremoney, it is not a cheat code either: fund.
Mensagem Greetings mayor, your sims salute you: hello.
Mensagem If you build it, they will come: scurk.
Mensagem If you lived here, you'd be a sim: sim.
Mensagem Investment tip: buy low, sell high: erts.
Mensagem Keep trying and maybe you'll figure it out: simcity.
Mensagem Mayor suspected of attempting embezzlement; ends in failure: sc3k.
Mensagem Mayor under investigation for possible embezzlement: advisor.
Mensagem Money does not grow on trees, study concludes: money.
Mensagem Moremoney not cheat code, research concludes: moremoney.
Mensagem Not just sports games anymore: electronic arts.
Mensagem Picayune: the finest in scrolling entertainment: ticker.
Mensagem Recycling plant, waste to energy incinerator and normal incinerator: Garbage in, garbage out.
Mensagem Secret number combination causes announcement in news ticker: 1234.
Mensagem Sorry, money doesn't grow on broccoli: broccoli.
Mensagem The llama is a quadruped: llama.
Mensagem What will he think of next?: will wright.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Cavalgar em Clock Town (defeito)
Durante a partida, próximo à entrada esquerda de Clock Town, montado na égua Epona, espere até que o horário esteja próximo das 6h am e, quando a tela começar a diminuir (na passagem da noite para o dia), corra e entre na cidade. Você deve entrar no momento em que a tela fica escura e, quando o dia amanhecer, você estará dentro da cidade, montado em Epona.
Obs.: só funciona na versão japonesa.
Obs.: pode travar o jogo.

Item bottle infinito (defeito)
Durante a partida, em Clock Town, no Milk Bar, espere até 6h pm do terceiro dia. Agora, usando a Mask of Kerfay, fale com a mulher (é a única do bar) e entregue-lhe o item mail express – recebendo o item bottle em seguida. Feito isso, toque a *Song of Time* e repita o processo quantas vezes quiser.
Obs.: só funciona na versão japonesa.

Música *Scarecrown's Song*
No astral observatory, encontre o espantalho e crie uma canção qualquer. Use oito notas à sua escolha e oficialize a seqüência como *Scarecrown's Song*. Feito isso, você poderá tocar a canção em determinados lugares para invocar o espantalho.

Todas as músicas
Ao longo da aventura, podem-se aprender diversas músicas. Confira as notas:
Elegy of Emptiness:
C→, C←, C→, C↓, C→, C↑, C←.
Epona's Song: C↑, C←, C→, C↑, C←, C→.
Goron Lullaby:
A, C→, C←, A, C→, C←, C→, A.
Inverted Song of Time:
C↓, A, C→, C↓, A, C→.
New Wave Bossa Nova:
C←, C↑, C←, C→, C↓, C←, C→.
Oath to Order: C→, C↓, A, C↓, C→, C↑
Sonata of Awakening:
C↑, C←, C↑, C←, A, C→, A.
Song of Double-Time:
C→, C→, A, A, C↓, C↓.
Song of Healing:
C←, C→, C↓, C←, C→, C↓.
Song of Soaring:
C↓, C←, C↑, C↓, C←, C↑.
Song of Storm: A, C↓, C↑, A, C↓, C↑.
Song of Time: C→, A, C↓, C→, A, C↓.

Terminando Majora's Mask, Link tem emprego como duende de Natal

Turok: Dinosaur Hunter

Truques
Na tela de senhas, digite:
Estilo dana: DNCHN.
Estilo disco: SNFFRR.
Estilo greg: GRGCHN.
Estilo pen and ink: DLKTDR.
Estilo purdy: LLTHCLRSFTHRNB.
Estilo quack: CLLTHTNMTN.
Estilo robin's: RBNSMTH.
Infinita munição: BLLTSRRFRND.
Infinita vida: FRTHSTHTTRLSCK.
Mostrar créditos: FDTHMGS.
Mostrar inimigos: NSTHMNDNT.
Personagem invencível: THSSLKSCL.
Personagem voador: LKMBRD.
Todas as armas: CMGTSMMGGTS.
Todos os personagens: THBST.
Todos os truques: NTHGTHDGDCRTDTRK.

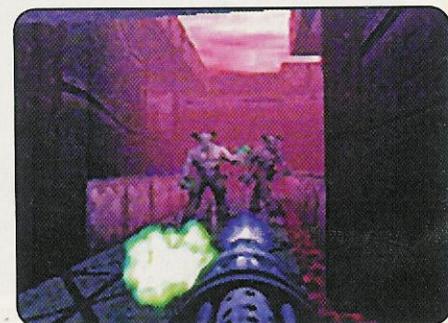
Depois de mergulhar aí, ele só precisará de uma bela rede de pesca

Turok 2: Seeds of Evil

Truques
Na tela de senhas, digite:
Estilo blackout: LIGHTSOUT.
Estilo frooty: FROOTSTRIPE.
Estilo gouraud: WHATSATEXTUREMAP.
Estilo juan's: HEEERESJUAN.
Estilo pen and ink: IGOTABFA.
Estilo stick: HOLASTICKBOY.
Estilo tiny: PIPSQUEAK.
Estilo zach attack: AAHGOO.
Personagens com cabeça grande: UBERNOODLE.
Personagens com mãos e pés grandes: STOMPEM.
Todos os truques: BEWAREOBLIVIONISATHAND.

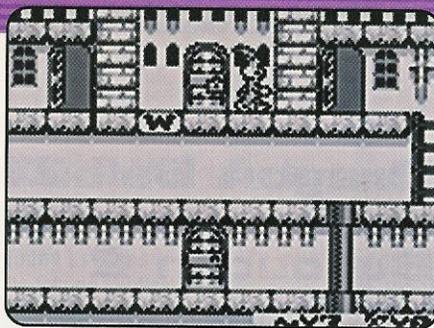
Venha, seu rex idiota! Venha, que eu descarrego minha munição de laser

Doom 64

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
• **Dificuldade be gentle!**
Fase 2: cdp8 9bj2 68zt svk?.
Fase 3: cxm8 9bjy 681t jvk?.
Fase 4: ddk8 9bjt 683s 9vk?.
Fase 5: dxh8 9bjp 685s 1vk?.
Fase 6: fdf8 9bjk 687s svk?.
Fase 7: fxc8 9bjf 689s jvk?.
Fase 8: gd?8 9bc? 69br ?bk?.
Fase 9: gx88 9bc6 69dr 2bk?.
Fase 10: hd68 9bc2 69gr tbk?.
Fase 11: hx48 9bcy 69jr kbk?.
Fase 12: jd28 9bct 69lq ?bk?.
Fase 13: jx08 9bcp 69nq 2bk?.
Fase 14: kdy8 9bck 69qq tbk?.
Fase 15: kxw8 9bcf 69sq kbk?.
Fase 16: lft8 9bb? 69vp ?vk?.
Fase 17: lyr8 9bb6 69xp 2vk?.
Fase 18: mfp8 9bb2 69zp tvk?.
Fase 19: mym8 9bby 691p kvk?.
Fase 20: nfk8 9bbt 693n ?vk?.
Fase 21: nyh8 9bbp 695n 2vk?.
Fase 22: pff8 9bbk 697n tvk?.
Fase 23: pyc8 9bbf 699n kvk?.
Fase 24: qf?8 9bf? 6?bm ?bk?.
Fase 25: qy88 9bf6 6?dm 2bk?.
Fase 26: rf68 9bf2 6?gm tbk?.
Fase 27: ry48 9bfy 6?jm kbk?.
Fase 28: sf28 9bft 6?ll ?bk?.
Fase 29: sy08 9bfp 6?nl 2bk?.
Fase 30: tfy8 9bfk 6?ql tbk?.
Fase 31: tyw8 9bff 6?sl kbk?.
Fase 32: vbt8 9bd? 6?vk 9vk?.

Não precisa ser tão rude, afinal os capangas só queriam destruí-lo

Pokémon Gold & Silver

Reiniciar partida
Durante a partida, aperte Start + Select + A + B.
Acelerar créditos
Durante a partida, após matar o chefe final, segure B.
Caminho do labirinto (rota 44)
Durante a partida, após passar por Mahogany, siga pela rota 44 até chegar na caverna de gelo e, para não se perder, siga pelo caminho ↑, ←, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ←, →.
Pokémons raros
Durante a partida, encontram-se diversos pokémon. Confira aqui quais são as espécies mais raras e veja onde encontrá-los.
183) Marill: dentro do monte Mortar, próximo à cachoeira.
193) Yanma: na rota 35 – se você tiver sorte, ele aparece rápido.
196) Espeon: mantenha Eevee no seu grupo e acumule o maior número de lutas possíveis – e não treine esse pokémon à noite.
197) Umbreon: mantenha Eevee no seu grupo e acumule o maior número de lutas possíveis – e não treine esse pokémon ao dia.
212) Scizor: equipe scyter com o item metal coat, ganho a bordo do S.S. Aqua.
213) Schuckle: vá à cidade de Cianwood com apenas cinco pokémons no grupo e fale com o pokémaniac.
233) Porygon2: equipe um Porygon com o item upgrade, ganho em Saffron.
236) Tyroque: na Dark Cavern, vença um Black Belt.
249) Lugia: consiga o item silver wing, siga à Whirl Islands e desça até encontrar o pokémon.
250) He-he: na versão *Silver*, pegue o item rainbow wing na radio tower em Goldenrod e siga até o alto da Burnet Tower. Na versão *Gold*, pegue o item rainbow wing em Pewter (com um homem) e siga até o alto da Burnet Tower.

Isso é o que acontece quando pedem para este cara acender uma vela

Pernalonga tomou todas e agora não encontra a porta da casa dele

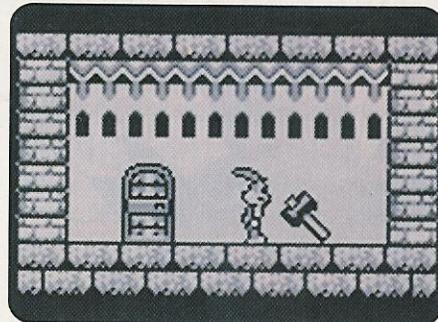
Bugs Bunny's Crazy Castle 2

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: TEST.
Fase 3: GAME.
Fase 4: SHIP.
Fase 5: RACE.
Fase 6: WORD.
Fase 7: SHOP.
Fase 8: SIZE.
Fase 9: QUIS.
Fase 10: DOLL.
Fase 11: DATE.
Fase 12: ZOOM.
Fase 13: DISK.
Fase 14: MOLD.
Fase 15: ZERO.
Fase 16: FIRE.
Fase 17: ROOT.
Fase 18: READ.
Fase 19: TAPE.
Fase 20: UNIT.
Fase 21: SONG.
Fase 22: TYRE.
Fase 23: LOVE.
Fase 24: NOTE.
Fase 25: JAZZ.
Fase 26: HELP.
Fase 27: KING.
Fase 28: GIFT.

Worms Armageddon

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase Alien: dinamite, minhoca azul, minhoca vermelha, minhoca vermelha.
Fase Cheese: minhoca rosa, banana, minhoca azul, dinamite.
Fase Circuit: minhoca vermelha, dinamite, dinamite, dinamite.
Fase Constyrd: minhoca rosa, minhoca rosa, banana, banana.
Fase Desert: minhoca vermelha, minhoca rosa, esqueleto, minhoca azul.
Fase Egypt: esqueleto, minhoca rosa, minhoca vermelha, banana.
Fase Fruit: esqueleto, minhoca vermelha, banana, esqueleto.
Fase Garden: banana, minhoca vermelha, esqueleto, dinamite.
Fase Hell: minhoca rosa, minhoca azul, minhoca vermelha, dinamite.
Fase Jungle: minhoca rosa, banana, esqueleto, minhoca rosa.
Fase Medical: esqueleto, minhoca azul, banana, banana.
Fase Medieval: minhoca azul, dinamite, esqueleto, minhoca azul.
Fase Pirate: dinamite, minhoca azul, dinamite, esqueleto.
Fase Snow: dinamite, minhoca rosa, minhoca azul, minhoca azul.
Fase Tools: banana, minhoca rosa, minhoca rosa, minhoca azul.
Fase Treehut: minhoca vermelha, esqueleto, dinamite, minhoca azul.

Bugs Bunny's Crazy Castle

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: SZWS.
Fase 3: ZS2S.
Fase 4: ZZPS.
Fase 5: SW3S.
Fase 6: SXES.
Fase 7: ZW4S.
Fase 8: ZX9S.
Fase 9: WSRS.
Fase 10: WZFS.
Fase 11: XSJS.
Fase 12: XZKS.
Fase 13: WWMS.
Fase 14: WXCS.
Fase 15: XWAS.
Fase 16: XXOS.
Fase 17: S2SZ.
Fase 18: STWZ.
Fase 19: Z22Z.
Fase 20: ZTPZ.
Fase 21: SP3Z.
Fase 22: SYEZ.
Fase 23: ZP4Z.
Fase 24: ZY9Z.
Fase 25: W2RZ.
Fase 26: WTFZ.
Fase 27: X2JZ.
Fase 28: XTKZ.
Fase 29: WPMZ.
Fase 30: WYCZ.
Fase 31: XPAZ.
Fase 32: XY0Z.
Fase 33: 2SSW.
Fase 34: 2ZWW.
Fase 35: TS2W.
Fase 36: TZPW.
Fase 37: 2W3W.
Fase 38: ZXEW.
Fase 39: TW4W.
Fase 40: TX9W.
Fase 41: PSRW.
Fase 42: PZFW.
Fase 43: YSJW.
Fase 44: YZKW.
Fase 45: PWMW.
Fase 46: PXCW.
Fase 47: YWAW.
Fase 48: YXOW.
Fase 49: 22SX.
Fase 50: 2TWX.
Fase 51: T22X.
Fase 52: TTPX.
Fase 53: 2P3X.
Fase 54: 2YEX.
Fase 55: TP4X.
Fase 56: TY9X.
Fase 57: P2RX.
Fase 58: PTFX.
Fase 59: Y2JX.
Fase 60: YTKX.
Fase 61: PPMX.
Fase 62: PYCX.
Fase 63: YPAX.
Fase 64: YYOX.
Fase 65: S3S2.
Fase 66: S1W2.
Fase 67: 2322.
Fase 68: Z1P2.
Fase 69: SE32.
Fase 70: SHE2.
Fase 71: ZE42.
Fase 72: ZH92.
Fase 73: W3R2.
Fase 74: W1F2.
Fase 75: X3J2.
Fase 76: X1K2.
Fase 77: WEM2.
Fase 78: WHC2.
Fase 79: XEA2.
Fase 80: XHO2.

Será que o Pernalonga está perdido? Não... ele nunca fica perdido

SNES

Fatal Fury 2

Personagens Axel Hawk, Billy Kane, Laurence B., Wolfgang Krauser
Na tela inicial, antes do logotipo Takara, aperte B, A, X, Y, ↑, ←, ↓, →, L, R.

Biker Mice From Mars

Ganhar $ 30,000
Na tela de senhas, digite #, T, Q, #, X, Q, #, C, #, Q, #, X, Q, L, L, V.
Obs.: círculo (C), losango (L), quadrado (Q), triângulo (T).

Dragon Ball Z: Super Butouden 3

Personagem Trunks (adulto)
Na tela de apresentação, aperte ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A.
Lista de movimentos
Durante a partida, pause e aperte Select, ↓, ↓, A.
Movimentos especiais
Durante a partida, aperte:
Dabura: ←, →, ↓, ↑ + Y.
Gohan: →, ↓, ←, → + B.
Goku: →, ↓, ←, ↑ + B.
Goten: →, ↓, ←, ↑ + B.
Majin Boo: ←, →, ↓, ↑ + Y.
Trunks: →, ←, ↓, ↑ + B.
Vegeta: →, ↓, ←, → + Y.
Seleção de magias
Na tela de versus, aperte:
Magia 1: ↑, L, ↓, Y.
Magia 2: ←, L, R, →.
Magia 3: ↓, X, ↑, R.
Magia 4: L, R, ↑, ↓, Y, X, ←, →.
Magia 5: ↑, L, ↑, R, ↑, Y, ↑, X.
Magia 6: ←, R, ↑, X, →, Y, ↓, L.

"Ahhh! Meu xampu deixou o cabelo duro"

Dragon Ball Z: Super Butouden 2

Acelerar ação
Na tela de apresentação, segure L + R.
Lista de movimentos
Durante a partida, pause e aperte Select, ↓, ↓, A.
Movimentos especiais
Durante a partida, execute os comandos:
Magia forte: ↓ ← → + A.
Magia normal: ← ↓ → + A.
Neutralizar magia: ← ↓ + A (*).
Revidar magia: ↓ ← → + A (*).
Obs.: (*) quando a magia chegar à sua tela.
Personagens Brawly e Goku
Na tela de apresentação, aperte ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A, A.
Personagens em miniatura
Na tela de conversação, antes das lutas, aperte ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Caramba, meu! Onde será que ele conseguiu essa roupa legal de inseto?

Gradius 3

Dificuldade arcade
Na tela de opções, deixe o cursor sobre o seletor de dificuldade e aperte A rapidamente.
Mais créditos
Na tela do título, aperte X.
Obs.: inicie a partida antes que a tela do título desapareça.
Mais vidas
Na tela do título, segure ← e aperte A, A, A.
Novo demo
Na tela do título, segure A enquanto o demo aparecer.
Truques
Durante a partida, pause e aperte:
Autodestruição: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Máximo poder: ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A.
Reiniciar partida: Start + Select + L + R.

Earthworm Jim 2

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Arma bomba: X, X, X, X, B, B, B, B.
Arma bubble gun: X, X, X, X, A, B, A, Select.
Arma nuclear: X, X, X, X, A, B, X, Select.
Arma plasma: X, X, X, X, A, A, A, Select.
Arma shotgun: X, X, X, X, A, A, X, Select.
Mais continue: A, Select, A, B, X, Y, X, Y.
Mais vida: ←, Select, →, Select, ←, Select, →, Select.
Máxima munição: Select, X, X, X, X, X, X, Select.
Menu de truques: Select, ←, →, A, X, X, ←, →.
Mostrar final: Select, ←, →, L, R, ←, →, Select.
Mostrar mapa: Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, B.
Personagem invencível: A, A, X, A, ←, →, ←.
Pular fase: Select, B, X, A, A, X, B, Select.
Renovar energia: X, Select, X, B, X, Select, X, A.
Seleção de fases
Durante a partida, pause e aperte:
Fase Inflated Head: ↑, ↓, X, A, B, Y, ←, →.
Fase Isso 9000: A, B, X, ←, ←, →, ←, →.
Fase Lorenzen's soil: A, X, ←, →, X, ←, →, ←.
Fase Puppy Love (1): ←, →, A, B, X, ←, →, A.
Fase Puppy Love (2): ↓, →, A, B, X, ←, →, A.
Fase Puppy Love (3): ↑, →, A, B, X, ←, →, A.
Fase See Jim Run: A, B, X, ←, ←, ←, ←, →.
Fase The Flyin' King: A, B, X, ←, →, ←, A, B.
Fase Udderly Abducted: ↑, B, X, ←, →, ↓, A, X.
Fase Villi People: A, B, X, A, B, X, ←, →.

E aí? Tá querendo encarar, gorducho? Vem para cima que eu te dou porrada

Best of the Best: Championship Karate

Truques
Na tela de senhas, digite:
Máximo atributo: RHT255457K.
Todos os títulos: MHT255WZKB.

Tiny Toons: Buster's Hidden Treasure

Seleção de fases
Na tela de senhas, digite DBBB TYDD DLBB TGDD DLNM.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:

• Cave
Fase 1: KBBB TGDL LLBB TDLD LDNG.
Fase 2: MBBQ HYLL DDBQ HGDD DDDM.
Fase 3: KHBW HXLD LDBW HYDD DDDP.
Fase 4: BRBW HXGD LDBQ HXDD DDGN.

• Forest
Fase 1: TYBK LDDD DDBG LLDL LDTV.
Fase 2: HBBB LDLD LDBK LLLL LLTN.
Fase 3: JYBB PDLD LDBB LDDL LDDQ.
Fase 4: YMBB MLLD DDBB PLLL DDMQ.
Fase 5: HMBB TLLD LDBB MDLL DDPD.

• Plains
Fase 1: KBGD LDLL LLLD DDDD LLGD.
Fase 2: PBKL LLLD DDGD DLLL DDVD.
Fase 3: YRBD LDLL DLKL DLLL LLND.
Fase 4: QYBG DLLL DDBL LDLD DDTG.

• Todos os chefes
C. Coyote: GRBB TLLD LLBB MILL DLPD.
D. Devil: BYBG LDDL LDBD DLDD LDTG.
Hamton: KTBQ HZZQ WGBQ HZZQ QDVR.
Pirate Ship: QJBW HZZB DLBW HZZK LLMG.
Plucky Duck: XHBQ HZGL LDBQ HZDD LLGM.
T. Revenger: GJBQ HZZG LLBQ HZZL DDMR.
Chefe final: PDBW HZZQ ZKBQ HZZW ZGJN.

Perninha tem amigos estranhos. Onde ele aprendeu a língua dos robôs?

Ristar

Truques
Na tela de senhas, digite:
Desligar truques: XXXXXX.
Dificuldade super: SUPER.
Modo boss rush: MUSEUM.
Modo time attack: DOFEEL.
Mostrar créditos: AGES.
Opção set up system: MAGURO.
Seleção de fases: ILOVEU.

Todd's Adventures in Slime World

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:

• Combat
Fase 1: 9023CD.
Fase 2: 117A2C.
Fase 3: 92628E.
Fase 4: D866C8.
Fase 5: 5BA608.
Fase 6: 5D278B.
Fase 7: 9CA54B.
Fase 8: 9AE509.
Fase 9: 1BE48E.
Fase 10: D767CC.
Fase 11: D6A68F.
Fase 12: 97E10E.
Fase 13: 5B20BA.
Fase 14: 9521CC.
Fase 15: 15660D.
Fase 16: 12A6C3.
Fase 17: 17244D.
Fase 18: D5A581.
Fase 19: 6CA605.
Fase 20: 2BA3C5.
Fase 21: 2DE286.
Fase 22: 2FA0C6.
Fase 23: EFA187.

• Easy
Fase 1: 24CAA1.
Fase 2: EBCA6C.
Fase 3: EC8AA9.
Fase 4: 118AEA.
Fase 5: 6FCBE9.
Fase 6: 919073.
Fase 7: E70926.
Fase 8: A809E3.
Fase 9: 6B4B6C.
Fase 10: 66CBE0.
Fase 11: 25CBA7.
Fase 12: 114928.
Fase 13: 12C9AA.
Fase 14: 550894.
Fase 15: D7C956.
Fase 16: 19CB93.
Fase 17: 198AD2.
Fase 18: 9D0AD9.
Fase 19: 45C9C5.
Fase 20: 5DC9DD.
Fase 21: 070946.
Fase 22: CA090D.
Fase 23: CCC9AF.
Fase 24: 30C988.
Fase 25: 4F8B09.
Fase 26: 0B8BCD.
Fase 27: 098BC3.
Fase 28: 078BC1.
Fase 29: C28A87.
Fase 30: 870AC3.
Fase 31: 8A0ACE.
Fase 32: 8F0BC8.

• Exploration
Fase 1: E1DA75.
Fase 2: 269AF3.
Fase 3: ED9ABE.
Fase 4: ED9BBF.
Fase 5: E4DB71.
Fase 6: 259BF7.
Fase 7: EA193D.
Fase 8: EF58F9.
Fase 9: D199B9.
Fase 10: E79EB4.
Fase 11: ED1F32.
Fase 12: EDDE7D.
Fase 13: EE9EBF.
Fase 14: D29EBB.
Fase 15: E79FB5.
Fase 16: 2F9CF2.
Fase 17: 6CDCE3.
Fase 18: AC5CB2.
Fase 19: 139CFE.
Fase 20: 159DF9.
Fase 21: D01A24.
Fase 22: 559925.
Fase 23: 5A9E23.
Fase 24: 43DFE9.
Fase 25: 1E1969.
Fase 26: 1DDCA0.
Fase 27: 1899E0.
Fase 28: 1A1A20.
Fase 29: 1CD8AF.
Fase 30: 0399EB.
Fase 31: 865591.
Fase 32: 465F57.
Fase 33: 4EDFDD.
Fase 34: 75DFD8.
Fase 35: 245947.
Fase 36: 085F11.
Fase 37: 4C5C52.
Fase 38: 070997.
Fase 39: 4FDFDD.
Fase 40: 089ADD.
Fase 41: 70DCDF.
Fase 42: 75DCD8.
Fase 43: F1181B.
Fase 44: 711B9B.
Fase 45: B51FDA.
Fase 46: 8EDA1A.
Fase 47: F1DA45.
Fase 48: 745947.
Fase 49: 749807.
Fase 50: F659C1.
Fase 51: B85D87.
Fase 52: BD1DC0.
Fase 53: B79B40.
Fase 54: 3DDC80.
Fase 55: B79B40.
Fase 56: 7E5D4D.
Fase 57: 205F09.
Fase 58: FD180F.
Fase 59: 7C5B49.
Fase 60: 7F9E0C.
Fase 61: 60DEC9.
Fase 62: 20D988.
Fase 63: 205F09.

True Lies

Truques
Na tela de senhas, digite:
Infinita energia: BGGRLY.
Infinita vida: BGLVS.
Seleção de fases: MNCHT.
Todas as armas e munições: BGWPNS.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase Big House: JFFFZHB.
Fase China: JWLNDBN.
Fase Docks: KZDKFCK.
Fase Factory: HYGLWYL.
Fase Park: FNYHHLX.
Fase Plane: JHFHXKD.
Fase Subway: DBZJJMY.

Super Hang-On

Opções secretas
Na tela de título, segure A + B e aperte C, C.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 0FF3F546F30504 FFOSLPIMFJPGNU.
Fase 2: 0FF3F546F30514 FFOSLPIMFJHSSU.
Fase 3: 0FF3F546F30524 FFOSLPIMFJPOFT.
Fase 4: 0FF3F546F30534 FFOSLPIMFJHKKT.
Fase 5: 0FF3F546F30544 FFOSLPIMFJQFNW.
Fase 6: 0FF3F546F30554 FFOSLPIMFJIRSW.
Fase 7: 0FF3F546F30564 FFOSLPIMFJQNFV.
Fase final: 5FF3F546F35564 FFOSLPIMFJQNKS.

DREAMCAST (DC)

Chicken Run
Infinito sprout
CD1BE4B400000063
Todas as fases
D1F0809300000101
EFA7DBD801010101
419ADC8501010101
7665D04E00000101
Todos os filmes
412B5C85E0709041
Todos os golds
AFBB52DD00000303
CE0B24B403030303
EC671BD800000003

Dave Mirra Freestyle BMX
Todos os truques
19945CB1000000FF
Todos os personagens
76ADD92200000C03
Filme Amish Boy
80B3C73D0000007F
Filme Dave Mirra
917840D70000007F
Filme Ryan Nyquist
A3131BAE0000007F
• Dave Mirra
Todas as fases
6DDB21C20000000C
Todas as roupas
FFCDDCA600000005
Todos os veículos
292729C600000005
Medalha de ouro (fase Eastwood)
A2AB1BAE00000003
Medalha de ouro (fase San Jose)
C307ADC700000003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
9CBC40C800000003
Medalha de ouro (estilo Dirt)
8853C73F00000003
Medalha de ouro (estilo Street)
A3571BAE00000003
Medalha de ouro (estilo Vert)
B3CE70B200000003
• Ryan Nyquest
Todas as fases
6DDB21C20000000C
Todas as roupas
2393297A00000005
Todos os veículos
292729C600000005
Medalha de ouro (fase Eastwood)
B7CE70B200000003
Medalha de ouro (fase San Jose)
D944C9E000000003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
A7571BAE00000003
Medalha de ouro (estilo Dirt)
D958C9E000000003
Medalha de ouro (estilo Street)
F79DDCB900000003
Medalha de ouro (estilo Vert)
119C5CAE00000003
• Troy McMurray
Todas as fases
38316E780000000C
Todas as roupas
51E33D6800000005
Todos os veículos
6513217E00000005
Medalha de ouro (fase Eastwood)
2BDF297A00000003
Medalha de ouro (fase San Jose)
455655F600000003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
1D905CAE00000003
Medalha de ouro (estilo Dirt)
2BE7297A00000003
Medalha de ouro (estilo Street)
456E55F600000003
Medalha de ouro (estilo Vert)
5DAF3D6800000003

Looney Tunes Space Race
Infinito token
D76882C400000032

Urban Chaos
Infinita energia
F5698D88000000C8
Infinito tempo (fase Driving Bronze)
73F5C84700002E22
Infinito tempo (fase Driving Silver)
B60621D100002E22
Infinita energia (fase Combat Gold)
428A0487000000C8
Infinita energia (fase Combat Silver)
50376C19000000C8
Infinita energia (fase Combat Tutorial)
F8F98DCB000000C8
Infinita energia (fase Gun Hunt)
8B03967A000000C8
Infinita energia (fase Nitro Car)
9FB81165000000C8
Infinita energia (fase RTA)
5DD76C23000000C8
Infinita energia (fase The Jump)
88B3968B000000C8
Infinita energia (fase Trouble In The Park)
AB534ACF000000C8

NINTENDO 64 (N64)

Cruis'n Exotica
*Código-mestre
f1047a002400
Infinito crédito
8107f0500032
Parar tempo
810802d4424a
Parar tempo de check point
810802d80000
Sempre 1º lugar
810651740000
Todos os truques
8104f10e001c
810be7f00100

Nascar 2000
Corridas c/ 1 volta
800465530009
d022044b0000
8022044b0008
d0223e3b0000
80223e3b0008
Infinito fuel
812205023e80
812304723e80

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Personagens secretos
80101e6f0003
80101e730003
80101e770003
80101e7b0003
80101e7f0003
80101e830003
80101e870003
Completar modo arcade
80101f0b000b
Máxima barra de rumble (J1)
d10ff6c20000
810ff6c20090
Mínima barra de rumble (J1)
810ff6c20000
Aumentar tempo (aperte L)
d11121540020
810fe35215ff
Diminuir tempo (aperte R)
d11121540010
810fe3520000

Spider-Man
Todas as fases
810ecd740105
810ecdb0ffff
Todas as roupas
810ecd7effff
Toda as revistas
810ecd88ffff
810ecd8affff
Todos os personagens
810ecd80ffff
810ecd82ffff
Todos os slides
810ecd84ffff
810ecd86ffff

Tom and Jerry in Fists of Furry
Infinita energia (J1)
800e279c00c8
Infinita energia (J2)
800e2a7500c8
Mínima energia (J1)
800e279c0000
Mínima energia (J2)
800e2a750000
Sempre perder (J1)
800e27cf00000
Sempre perder (J2)
800e2aa70000
Sempre vencer (J1)
800e27cf0001
Sempre vencer (J2)
800e2aa70001
Todos os personagens
800e44f200ff

WWF No Mercy
*Código-mestre
f103e3602400
Ativar special (J1)
d115ab1e0001
8015af9e0004
Ativar special (J2)
d115ab1e0001
8015b2f60004
Ativar special (J3)
d115ab1e0001
8015b64e0004
Ativar special (J4)
d115ab1e0001
8015b9a60004
Infinito cash
8109940affff
8114fad6ffff
Infinito creation stats
50000a010000
801f4f3c0032
Máximo spirit (J1)
d115ab1e0001
8015af5f00ff
Máximo spirit (J2)
d115ab1e0001
8015b2b700ff
Máximo spirit (J3)
d115ab1e0001
8015b60f00ff
Máximo spirit (J4)
d115ab1e0001
8015b96700ff
Mínimo spirit (J1)
d115ab1e0001
8015af5f0000
Mínimo spirit (J2)
d115ab1e0001
8015b2b70000
Mínimo spirit (J3)
d115ab1e0001
8015b60f0000
Mínimo spirit (J4)
d115ab1e0001
8015b9670000
Todos os movimentos, personagens e roupas
50000b020000
810bee40ffff

PLAYSTATION (PSX)

Army Men Air Attack
Infinita energia (J1)
8003ba500100
8003ba523221
8003ba5c0002
8003ba5e1020
Infinita energia (J2)
8003ba500100
8003ba523221
8003ba5c0002
8003ba5e1420
Infinita munição e todas as armas
800506422400
Todas as fases
e00eb1d20001
300eb1d20010
Todos os co-pilotos
e00eb1d40003
300eb1d40005
Todos os veículos
e00eb1d30001
300eb1d30004

Army Men Sarge's Heroes 2
Infinita energia
d013672affff
8013679000ff
Todas as armas
50002e020000
8013672affff

Blade
Menu de truques (aperte Start)
800bb7727000
Infinita energia
d00bb7700478
800bb7700678
Infinita energia e munição
d00bb7700478
800bb770067a
Infinita energia e item
d00bb7700478
800bb7700e78
Infinita munição
d00bb7700478
800bb770047a
Infinita munição e item
d00bb7700478
800bb7700c7a
Infinitos itens (aperte L1)
d00db89afbff
800c38f60063
d00db89afbff
800C38f80063
d00db89afbff
800c38fa0063
d00db89afbff
800c38fc0063
d00db89afbff
800c38fe0063
d00db89afbff
800c39000063
Todas as chaves (aperte Select)
d00dB89affe
800c390800ff
Todos os glyphs (aperte Select)
d00db89affe
800b7010ffff
Todos os itens
d00bb7700478
800bb7700c78

Casper Friends Around the World
Infinita energia
800dcae0000a
Infinita vida
300dcab10063
Infinito jump
800ad6420003
Infinito speed
800ad6420002
Infinito strength
800ad6420001
Todos os cristais
800dcab20063

Crash Team Racing
Todos os chefes completos
8008fb4ffff
Todos os prêmios
8008fba4ffff
8008fba6ffff
8008fba8ffff
8008fbaaffff
8008fbacffff
8008fbaeffff
8008fbb0ffff
8008fbb2ffff

Digimon World
Balanço perfeito (discipline/happy)
8013848a0065
801384880030
Destruir inimigos
801558740000
801559AC0000
80155A140000
801559440000
801558DC0000
Infinita barra de HP
801557f0270f
801557f4270f
Infinita barra de MP
801557f2270f
801557f6270f
Infinita vida
801558240003
Infinito bit
80134eb8ffff
Infinito brain
801557e603e7
Infinito defense
801557e203e7

Infinito offense
801557e003e7
Infinito speed
801557e403e7
Máximo item
50000a010000
3013d4920063
Terminar jogo (aperte ¡)
d0135450ffdf
80134eb40003
Todas as medalhas
801BDFFAFFFF
801BDFFCFFFF
Todos os ataques
3015580000ff
3015580100ff
3015580200ff
3015580300ff
3015580400ff
3015580500ff
3015580600ff
3015580700ff
Todos os digimon
301BE00D 00FF
801BE00E FFFF
801BE010 FFFF
801BE012 FFFF
301BE014 00FF
Todos os digimon s/ vírus
8013847e0000

EA Sports Supercross

Todas as fases
800c2fdaffff
800c2fdcffff
800c2fdeffff

Gundam Battle Assault

Barra de energia em 0% (J1)
80157f3c7000
80157f3c7000
Barra de energia em 0% (J2)
80185ed87000
80185edc7000
Barra de energia em 50% (J1)
d0157f3c0000
80157f3c3500
d0157f400000
80157f403500
Barra de energia em 50% (J2)
d0185ed80000
80185ed83500
d0185edc0000
80185edc3500
Infinita energia (J1)
80157f3c0000
80157f400000
Infinita energia (J2)
80185ed80000
80185edc0000
Infinito special attack (J1)
80157f4a01f4
80157f4c01f4
Infinito special attack (J2)
80185ee601f4
80185ee801f4
Infinito special move
80157f560003
Infinito thrust (J1)
80157f460000
80157f480000
Infinito thrust (J2)
80185ee20000
80185ee40000
Mínimo special attack (J1)
80157f4a0000
80157f4c0000
Mínimo special attack (J2)
80185ee60000
80185ee80000

Looney Tunes Racing

Infinito especial
800d65540006
Máxima pontuação (championship)
300c21dc00ff
Prova c/ 1 volta
d00d64b80000
800d64b80002
Todas as fases (challenge)
800986ecffff
800986eeffff
Todos os segredos
800986e8ffff
800986f0ffff
800986f2ffff
800986f4ffff
800986f8ffff
800986fcffff
Sempre 1º lugar
e10d64e50000
300d64e50000

Monster Rancher Hop-A-Bout

Infinita vida
301414510003
Máxima pontuação
80148934e0ff
8014893605f5
Parar tempo
801413ca0950

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Barra de energia em 50% (J1)
d00b0d300064
800b0d300032
Barra de energia em 50% (J2)
d00b19700064
800b19700032
Barra de energia cheia (J1)
800b0d300064
Barra de energia cheia (J2)
800b19700064
Barra de energia vazia (J1)
800b0d300000
Barra de energia vazia (J2)
800b19700000
Barra de rumble cheia (J1)
800b0d3c0090
Barra de rumble cheia (J2)
800b197c0090
Barra de rumble vazia (J1)
800b0d3c0000
Barra de rumble vazia (J2)
800b197c0000
Barra de stamina cheia (J1)
800b0d340064
Barra de stamina cheia (J2)
800b19740064
Barra de stamina vazia (J1)
800b0d340000
Barra de stamina vazia (J2)
800b19740000
Infinito cash
800b341a00f0

The Grinch

Infinita energia
3001005800c8
Todas as fases
800100be0fff
300100c5000a
300100c6000a
300100c7000a
300100c8000a
300100c9000a
300100ca000a
300100cc000a
300100cd000a
300100e5000a
800100e6000a
800100e7000a
300100ee000a
300100fe000a
Todos os itens
800101f8ffff
800101faffff
Todos os presentes
8001005a0bb8
8001005c01f4
8001005e02ee
8001006002ee
8001006203e8

Tom & Jerry In House Trap

Barra de energia vazia (aperte L1) (J1)
d00327bafbff
8006bafc0000
d00327bafbff
8006bafe0000
Barra de energia vazia (aperte R1) (J2)
d00327baf7ff
8006bf240000
d00327baf7ff
8006bf260000
Barra de energia cheia (aperte L2) (J1)
d00327bafeff
8006bafc03e8
d00327bafeff
8006bafe03e8
Barra de energia cheia (aperte R2) (J2)
d00327bafdff
8006bf2403e8
d00327bafdff
8006bf2603e8
Todas as fases
80032610000f

Woody Woodpecker Racing

• Sempre 1º lugar
Fase Brazil
d117a2000000
8017a2000000
Fase Chilly International
d11704340000
801704340000
Fase Death Valley
d117eac80000
8017eac80000
Fase Italy
d11786780000
801786780000
Fase Japan
d118a7440000
8018a7440000
Fase Junk Yard
d1159fcc0000
80159fcc0000
Fase Meanys Motorsports
d1167b880000
80167b880000
Fase Pebble Bay
d11588700000
801588700000
Fase Quarry
d118d5540000
8018d5540000
Fase Sawmill
d1181cf00000
80181cf00000
Fase Woody Glen
d11558880000
801558880000

WWF Smackdown 2

Infinito especial (J1, J2, J3, J4)
d00ba4a80101
800ba5a00005
d00c68a80101
800c69a00005
d00d2ca80101
800d2da00005
d00df0a80101
800df1a00005
Máximo especial (J1) (aperte L2)
d008525afeff
800ba5a00005
Máximo especial (J2) (aperte L1)
d008525afbff
800c69a00005
Máximo especial (J3) (aperte R2)
d008525afdff
800d2da00005
Máximo especial (J4) (aperte R1)
d008525af7ff
800df1a00005
Infinito ponto de habilidade
d00eb21aac82
800eb21a2400
d00eb2daac82
800eb2da2400
d00eb39aac82
800eb39a2400
d00eab82ae50
800eab822400
Reiniciar tempo (aperte Select)
d008525afffe
8008bd900000
Todas as músicas
80093d28ffff
80093d2Cffff
Todas as provas
80093886ffff
Todos os personagens
80093878ffff
8009387effff

J1, J2, J3, J4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: (*) o código-mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Que tal um DC novinho e grátis?

Ninguém pode negar... sua Ação Games está descolando vários prêmios legais... e agora é um videogame Dreamcast!

Seguinte, plebeu, se você quiser concorrer a um Dreamcast novinho em folha vai precisar pôr seus neurônios para trabalhar, afinal você deverá convencer nós aqui da Redação de que esse console com gráficos de 128 bits da Sega deve ser todo seu. Para isso, entretanto, você terá de inventar uma história dizendo como é que o herói Sonic adquiriu seus poderes de supervelocidade (você pode dizer o que quiser). E, no final, o leitor que convencer a cambada aqui da Redação (inclusive o Frango) leva o poderoso DC para casa.

As cartas com carimbo postal até 24 de fevereiro de 2001 concorrerão ao DC

Nome: ______________________________

Data de nascimento: ____/____/____ **Sexo:** ________

Endereço completo: ______________________________

____

Cidade: ____________ **Estado:** ______ **CEP:** __________-_____

Telefone: ____________ **E-mail:** ______________________________

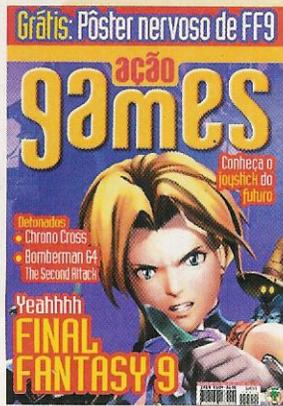
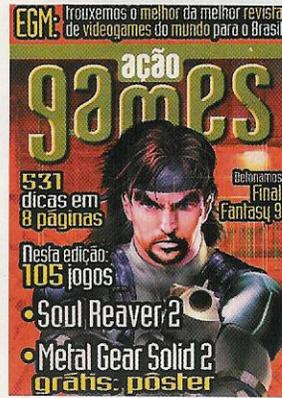
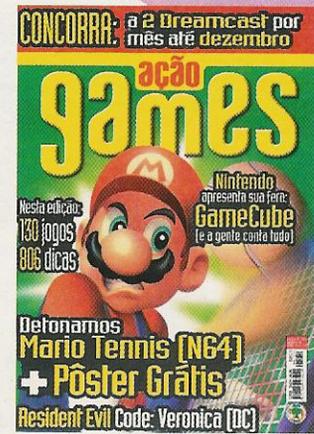
Cédula de identidade: ______________________________

Você tem videogame? ____________ **Qual?** ______________________________

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 24 de fevereiro de 2001; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 19 de março de 2001; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção Dreamcast - *Ação Games* 160
Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 24 de fevereiro de 2001).

Acorde para a vida, mané! Participe da promoção da *Ação Games* e concorra a um Dreamcast bacana, chuchu beleza, novinho!

EDIÇÃO 154 (AGO./2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9*.
• Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross*.
• Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da Escolinha).
• Pôster de *Final Fantasy 9*.
• Pré-lançamento especial de *Final Fantasy 9*.
• Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
• Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

EDIÇÃO 155 (SET./2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
• Detonado de *Final Fantasy 9*.
• Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da Banheira do Gugu).
• Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
• Pré-lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
• Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2*.
• Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *FIFA Soccer World Championship*).

EDIÇÃO 156 (OUT./2000)
Game Boy Advance e GameCube.
• Detonado de *Mario Tennis 64* e *Resident Evil Code Veronica*.
• Game da Gata com Ana Paula Teodoro (a felina do Sabadão do Gugu).
• Pôster de *Mario Tennis 64*.
• Reportagem EGM Brasil com *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*.
• Test Drive com o skatista Tarobinha (jogos *Grind Session*, *Street Sk8er 2*, *Thrasher Skate and Destroy*, *Tony Hawk's Pro Skater*).

EDIÇÃO 157 (NOV./2000)
Bancamos os bandidos e extinguimos os dinossauros de *Dino Crisis 2*.
• Detonado de *Dino Crisis 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2* e *Turok 3 Shadow of Oblivion*.
• Dicas e truques aos montes. São 1.152 mutretas contra inimigos.
• Game da Gata com Yara Soares (a loura gelada... ou quente).
• Pôster de *Dino Crisis 2*.
• Pré-lançamento especial de *Silent Hill 2*.
• Reportagem EGM Brasil sobre Bleem!.
• Test Drive com o lutador Vítor Belfort (jogo *Ultimate Fighting Championship*).

EDIÇÃO 158 (DEZ./2000)
Mostramos as novidades de *Tomb Raider* e do novo jogo da gata Lara Croft.
• Detonado de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.
• Dicas & Truques em quantidade absurda: são 1.209 macetes espertos.
• Game da Gata com Carina Girardi (uma gaúcha bonita demais, tchê!).
• Pôster da *Lara Croft*.
• Pré-lançamento especial de *Fear Effect 2: Retro Helix*.
• Reportagem EGM Brasil: Como conseguir emprego no ramo de games.
• Test Drive com os integrantes da banda Twister (*Power Ranger: Lightspeed Rescue*).

EDIÇÃO 159 (JAN./2001)
Queimamos a borracha no fantástico *Gran Turismo 3* para o forte PS2.
• Detonados de *Banjo-Tooie* e *Tomb Raider Chronicles*.
• Avalanche de Dicas & Truques: são 1.065 dicas.
• Game da Gata com Ely Ortega (a morena badalada, ex-Playboy).
• Pôster de *Banjo-Tooie*.
• Pré-lançamento especial de *Gran Turismo 3*.
• Reportagem EGM Brasil: *Unreal Tournament* para todos.
• Test Drive com os dubladores de Monster Rancher (*Hey You, Pikachu!*).

Perdeu alguma *Ação Games*?

Solicite ao seu jornaleiro ou por e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque.)

ação games Start classificados

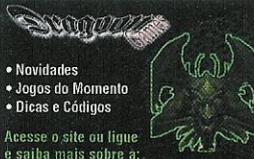
Acessórios

Vendem-se

World Games Paraná
Play./Dreamcast/Game Boy/NT 64 Novos F: (41) 225-7883.

Aparelhos

Target Games Playstation IeII N64,Game Boy Color,Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F:(11) 5084-9450

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo
Play,N64,Dreamcast,S.Nes Etc.
F:(0xx11)5512-6431,9787-4561, 9873-5110.

Dragoon
• Novidades
• Jogos do Momento
• Dicas e Códigos
Acesse o site ou ligue e saiba mais sobre a:
SUPER PROMOÇÃO PLAYSTATION
R. Silvânia, 157 - Moema
Tele Vendas (11) 3846-1470 / 3846-4375
Site: www.dragoon.com.br

Tilty's
Assistência Técnica Especializada
Todas as marcas de games.
Consertos com garantia
Venda de Aparelhos Novos e Usados,
Acessórios em geral
Enviamos Via Sedex
Fone: (011) 6191-3000

VENDAS DE GAMES
Playstation, Dreamcast, Sega Saturno e outros Acessórios p/ todos os games.
Cd's. em **Promoções**, confira os últimos lançamentos.
(11) 5851 5236
VIRTUAL GAMERS
Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

Aqui Videogames, Jogos e acessórios. Consulte nossos preços. F:(11)3846-1470/3846-4375 site: www.dragoon.com.br

Vendem-se

Eletromil Video Games-Venda Troca/Ass.Técnica Via Sedex R:Santa Efigênia,348,sl 12 F:(11)3362-2308/3337-5557.

Vendas e Assistência Técnica
Jogos e Aces.p/Play.,Nintendo 64.Entr. na capital Via M.Boy. *Envio p/Sedex F:(11)6942-0406

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F:(0xx11) 6096-4137.

Assistência Técnica

Minitel Eletrônica.200 títulos do Dreamcast, R$10,00 cada CD. Melhor preço para atacado. F:(11)222-8664 Rua Santa Ifigênia, 308 3º Sala-31 (SP).

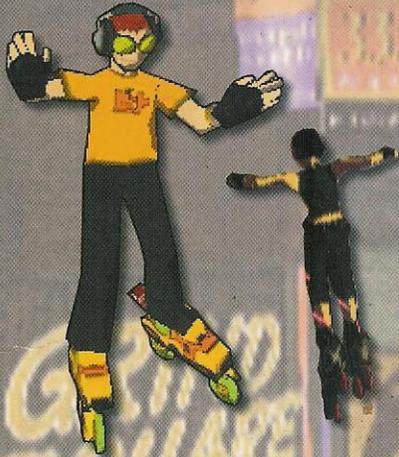
Locadoras

Locadora Cinecitta/ Aluguel de Games,VHS,em especial animação japonesa.Fone:(0xx31) 224-5127

Gallery Games. Assistência técnica,locações,vendas(aparelhos e acessórios).Card de Pokémon. F:(17)235-3282 SJRio Preto(SP)

PARA ANUNCIAR LIGUE:
SP: 3037-2720 OU
DDG: 0800-132066

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

Se liga na batida deste game, mano!

JET GRIND RADIO

3x R$ 33,33

JUNTE-SE À UMA GANGUE DE GRAFITEIROS, FUJA DA POLÍCIA, DEMARQUE SEU TERRITÓRIO E PROTEJA-O DAS GANGUES RIVAIS. TUDO ISSO AO SOM DO MAIS LOUCO HIP HOP!

SEGA TEC TOY

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 233,00 ou em 10x R$ 81,53

GRÁTIS SONIC ADVENTURE E CAMISETA EXCLUSIVA

CONTROLLER

3x R$ 39,99

VMU

3x R$ 33,33

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

SHENMUE

3x R$ 49,99

DEAD OR ALIVE 2

3x R$ 23,33

QUAKE III ARENA

3x R$ 33,33

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION

3x R$ 33,33

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 26,66

KING OF FIGHTERS 99

3x R$ 26,66

AIRFORCE DELTA

3x R$ 26,66

NBA 2K

3x R$ 26,66

SPEED DEVILS

3x R$ 29,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 26,66

SEGA RALLY 2

3x R$ 23,33

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 26,66

HYDRO THUNDER

3x R$ 26,66

BLUE STINGER

3x R$ 33,33

RAYMAN 2

3x R$ 33,33

SONIC ADVENTURE

3x R$ 23,33

READY 2 RUMBLE

3x R$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TA2AA

Preços válidos até 28/02/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.